IN ALLEGATO UN DVD ROM DEMO DA 8 GB E IL GIOCO COMPLETO

# GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GAMESVILLAGE.IT - Agosto/Settembre - n°196 - Edizione DVD - € 8,90

DRAKENSANG THE RIVER OF TIME EDIZIONE ORO

IN ITALIANO

TOP GAMES!

SPECIALE!

## E3 2012

18 pagine dedicate a tutti i giochi da non perdere!

RECENSITO!

## SPEC OPS THE LINE

Lo sparatutto per i cuori che battono nella tenebra!

SPECIALE!

## ASSASSIN'S CREED III

Un Assassino scatena la rivoluzione!

INOLTRE...

19 giochi recensiti tra cui

Ghost Recon Future Soldier

Men of War Condemned Heroes

Civilization V Gods and Kings

LEGO Batman 2 DC Super Heroes

# GIOCHI PER IL MIO COMPUTER SOMMARIO

Spec Ops: The Line pag. 46

# NUMERO 196 AGO/SET 2012

Ghost Recon: Future Soldier - pag. 50

## SCOOP



## E3 2012



## SPECIALE



## RUBRICHE



## HARDWARE



## QUESTO MESE GMC PARLA DI



## Le prove di questo mese



## GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

**TOP GAMES!**

**Acquistando una copia di Giochi per il Mio Computer TOP GAMES, oltre alla rivista di videogiochi per PC più venduta in Italia, sempre aggiornata e pronta a informarvi su tutte le novità del vostro hobby preferito, avrete anche un capolavoro tutto da gustare e a un prezzo eccezionale. I titoli più famosi, originali e rappresentativi di ogni genere videoludico vi accompagneranno, di mese in mese, dandovi modo di appagare la vostra sete di divertimento e di ampliare i vostri orizzonti, certi di giocare sempre il meglio. In questo numero, GMC TOP GAMES vi spalanca i portali del mondo fantasy di Aventuria. Preparatevi a vivere emozionanti imprese e a sventare misteriose cospirazioni con *Drakensang: The River of Time*, uno dei GdR per PC più apprezzati, caratterizzato da un'enorme libertà d'azione e da una grande rigiocabilità. Come ciliegina sulla torta, inoltre, l'*Edizione Oro* comprende l'espansione ufficiale *Phileasson's Secret*!**

# Popolo dell'autunno

Come il popolo dell'autunno, i videogiochi ci mettono alla prova, ponendoci di fronte ai "migliori e peggiori angeli della nostra natura".

Esplosioni, effetti speciali, adrenalina, sono tutti elementi del numero che va in scena sotto il tendone della fiera. Sta poi al nostro cuore saper scegliere tra luce e tenebra, come pare volerci ricordare *Spec Ops: The Line*. L'esortazione, dunque, è ad andare oltre le apparenze; godendosi lo spettacolo, certo, ma senza lasciarsi sviare dalla polvere, o meglio, dalla sabbia negli occhi.

Anche nel nostro hobby preferito, niente è come sembra: la Storia è intrecciata con un sottile filo rosso che vede opporsi Templari e Assassini. Bene e male si confondono. Ancora una volta, saremo noi a impugnare il fato di un uomo, in questo caso Connor Kenway, protagonista di *Assassin's Creed III*, e a guidarlo attraverso la rivoluzione americana. Vita, libertà e ricerca della felicità sbocceranno dalla giustizia o dalla vendetta?

Un interrogativo pesante sotto il sole che martella, quando è difficile pensare a qualcosa di diverso da una giornata al mare o in montagna, in compagnia di amici e familiari, lontano dalle sudate carte. Ma non è l'unico, così come non è solo *Assassin's Creed III* a profilarsi all'orizzonte. Manteniamo la promessa fatta nello scorso numero di GMC e vi proponiamo lo specialone di diciotto pagine preparato dai nostri inviati all'Electronic Entertainment Expo di Los Angeles. Leggendolo, troverete selezionati i giochi che riteniamo importante non perdere di vista da qui alla fine dell'anno, e nel 2013. Anche in questo caso, le domande non mancano: che non si stia esagerando un po' con l'enfasi su violenza e dolore?

L'importante è non spegnere mai il senso critico, caratteristica che non difetta ai lettori di GMC e di cui, insieme all'affetto che ci dimostrate, vi ringraziamo. Di nostro, rispondiamo con una fitta salva di recensioni, proponendo, oltre al già citato *Spec Ops: The Line*, l'atteso *Ghost Recon: Future Soldier*, l'arduo RTS *Men of War: Condemned Heroes*, l'espansione *Gods and Kings* per l'amato *Civilization V*, lo spassoso *LEGO Batman 2: DC Super Heroes* e una chicca come *Resonance*. Non è tutto, e chi desidera trascorrere le ore più afose in compagnia dei videogiochi scoprirà molti altri titoli con cui dilettarsi.

Quanto a noi, parte del vasto popolo dell'autunno, montiamo sui nostri carrozzoni e vi lasciamo, si spera, con un po' di magia e con la voglia di nuove domande.

**Massimiliano Rovati**
massimilianorovati@sprea.it

**www.gamesvillage.it**
Mensile – 8,90 euro

**Direttore Responsabile:**
Luca Sprea – direttore@giochiperilmiocomputer.it

**Direttore Editoriale:**
Stefano Spagnolo

**Redazione:**
redazione@giochiperilmiocomputer.it
Massimiliano Rovati (Responsabile di redazione)
Alberto Falchi (Responsabile hardware)
Raffaello Rusconi (Responsabile news)
Luca Patrian (Impaginazione)
Marina Albertarelli (Segreteria)

**Hanno collaborato:**
Vincenzo Beretta, Primoz Skulz, Alessandro Galli, Nemesis, Giovanni Immobile, Ariella Giulivi, Paolo Cupola, Andrea Giongiani, Elisa Leanza, Danilo Gabrielli, Antonio Colucci, Marcello Cirillo, Mosè Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Fabio Bortolotti, Tito Parrello, Roberto Bruno, Claudio Chianese, Simona Maiorano, Alessandro Gambino, Marco Calcaterra, Joseph Massena

**Digital media coordinator:**
Massimo Allievi

**Iconografie e fotografie:**
Marco Coppola

**Pubblicità:**
Stefano Lisi – stefanolisi@sprea.it – 335.62.87.272
Luigi De Re – luigidere@sprea.it – 339.45.46.500

**Arretrati:**
Si acquistano on-line all'indirizzo:
**www.giochiperilmiocomputer.it/arretrati**
Per informazioni o richieste:
arretrati@giochiperilmiocomputer.it
oppure al fax 02.700537672

**Stampa:**
Arti Grafiche Boccia - Salerno

**Carta:**
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino 51, 20063 Cernusco sul Naviglio (MI)
Tel. (+39) 02.92.43.21 – Fax (+39) 02.92.432.236
www.sprea.it
info@sprea.it

**Consiglio d'amministrazione:**
Luca Sprea (Presidente),
Stefano Spagnolo (Vice Presidente – amministratore delegato),
Mario Sprea (consigliere)

**Collegio Sindacale:**
Roberto Bosa (Presidente), Maria Luisa Capuzzoni, Ugo Besso

**Amministrazione:**
Anna Nese – amministrazione@sprea.it

**Foreign rights:**
Gabriella Re – international@sprea.it

**Marketing & pubblicità:**
Walter Longo – marketing@sprea.it

**Distributore per l'Italia e per l'Estero:**
Press-Di Distribuzione Stampa e Multimedia S.r.l.
20090 Segrate (MI)
**GIOCHI PER IL MIO COMPUTER**
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 1/3/1997 con il n. 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento postale – D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n.46) art. 1, comma 1, DCB Milano

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

## L'INDIRIZZO GIUSTO

**Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:**

**La Posta in Gioco**
**(per scrivere alla bella Nemesis)**
**nemesis@sprea.it**

**Botta & Risposta**
**(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)**
**botta&risposta@sprea.it**

**Schermo Blu**
**(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)**
**schermoblu@sprea.it**

*Ci credete se vi dico che sto rispondendo alla posta comodamente seduta al bar di uno stabilimento balneare? Quest'anno non solo mi sono portata il lavoro in vacanza, ho portato la redazione intera, visto che abbiamo deciso di partire insieme: mentre Quedex si improvvisa barman e distribuisce a tutti cocktail con l'ombrellino, Max Rovati legge "Guerra e pace" sulla sdraio, sebbene Pape continui a interromperlo per fargli vedere quanto sia realistica l'acqua del mare. Fabio Bortolotti ha scovato un cabinato di Bubble Bobble vicino al frigo dei gelati, Elisa Leanza è vittima di un colpo di sole e cerca una scimmia con tre teste, Paolo Cupola litiga con un telefono a gettoni mentre Raffaello Rusconi è già abbronzatissimo e gioca a racchettoni con Luca Patrian sulla battigia. Un saluto affettuoso da parte di tutta (ma proprio tutta!) la redazione di Giochi per il Mio Computer direttamente dalla spiaggia, spero di riuscire a convincere i miei colleghi a tornare in ufficio ma la vedo dura...*

**UNA CONSOLE PER VALVE**
**L'anello di congiunzione fra PC e console potrebbe essere qualcosa di simile all'AlienWare X51?**

## UNA CONSOLE PER VALVE

Cara Nemesis,
qualche mese or sono circolava in Rete la notizia, mai confermata, riguardante una fantomatica console progettata da Valve. Vorrei conoscere la vostra opinione riguardo un prodotto del genere. Offrirebbe qualche vantaggio rispetto ai nostri amati PC? Permetterebbe, sul lungo periodo, di risparmiare sui costi di upgrade?

**Wasterner**

Caro Wasterner,
per risponderti ho chiesto aiuto al nostro esperto di configurazioni, Quedex, e ti riporto la sua valutazione. Le voci riguardanti un impegno diretto di Valve in campo hardware sono scaturite dall'assunzione, da parte della software house di Seattle, di alcuni ingegneri specializzati in questo campo. In realtà, Gabe Newell e il noto programmatore Michael Abrash hanno poi ampiamente spiegato che gli interessi dell'azienda riguardavano solo alcune sperimentazioni biometriche, volte a rilevare il battito cardiaco e i movimenti oculari dei giocatori per dar vita a interfacce o motori di gioco capaci di adeguarsi e rispondere allo stato di attenzione dell'utente. Sperimentazioni destinate a produrre frutti solo fra qualche anno, ma che non impediscono a Newell e compagni di continuare a lavorare all'interfaccia Big Picture, dedicata agli schermi della TV e pensata per permettere ai giocatori di lanciare i titoli della propria libreria Steam tramite il classico gamepad di Xbox 360. Valve, insomma, non intende produrre console, ma vede di buon occhio uno spostamento dei PC dalla scrivania al salotto, in modo da rivaleggiare con le console proprio

**"I giochi migliori di sempre sono i classici"**
**da Passione volante – Stefano**

### IL TEMPO PERDUTO

Il nostro compare DisturbedFan ha aperto il **Thread** "Titoli che andrebbero giocati almeno una volta", al quale non si può non dedicare uno spazietto: Ciao a tutti, dopo molto tempo sono riuscito ad assemblare un PC nuovo e mi trovo molto indietro con i videogiochi, poiché con quello di prima non potevo giocare a nulla. Sapete consigliarmi dei titoli che, almeno una volta nella vita, andrebbero provati? Tutti i generi tranne punta e clicca e avventure grafiche. Il primo a intervenire con una dritta è SERPENTE915: *Dark Messiah: Might & Magic*, poi è la volta di Red Noah con: I due *Portal* e *Metro 2033* e, infine, la parola se l'è presa Brianza con: Tutti gli *S.T.A.L.K.E.R.* Per riprendere un po' il filo della discussione ludica, puoi certamente ripartire da questi suggerimenti, ma è chiaro che sul **Thread** ne compariranno sempre e ancora di nuovi.

sul piano della semplicità di utilizzo, da sempre punto di forza di questo tipo di dispositivi. Sull'utilità di una configurazione "chiusa" impiegabile come punto di riferimento dagli sviluppatori (l'AlienWare X51 è visto da molti come l'esempio perfetto) potremmo spendere pagine di considerazioni. C'è chi la auspica, certo che aiuterebbe a ridurre i costi di aggiornamento dell'hardware, c'è chi sostiene che Xbox 360 e PlayStation 3 svolgano già oggi indirettamente lo stesso compito, c'è chi si scandalizza all'idea di non poter agire sui componenti di tale ipotetico prodotto. Il parere del nostro Quedex è chiaro: vede un pizzico di verità in tutte le tre posizioni e, dopo anni di discussioni sull'argomento, ha deciso che, in fondo, la piattaforma ideale per tutti non esiste, quindi. . . viva la varietà!

## PINGUINI DIGITALI

Cara Nemesis,
tempo fa comprai un numero di GMC, parlo degli Anni '90, e ricordo che c'era un gioco con protagonisti dei pinguini: in tutti gli scenari, ogni pinguino doveva raggiungere il proprio compagno dall'altro lato del livello. Il primo mondo era ambientato nello spazio e il secondo nella giungla. C'erano tre livelli che ricordo molto bene: uno era difficilissimo, bisognava camminare su una striscia bianca molto sottile e, se non erro, si doveva raccogliere qualcosa di molto simile a delle monete. In un altro c'era una catapulta e in un altro ancora una rampa a mezzo tubo tipo quelle usate dagli skater. Non so se può servirvi saperlo, ma la colonna sonora sono abbastanza sicuro che fosse la base musicale di "Better Off Alone" di Alice DJ, una canzone dance Anni '90, niente voce e niente sfumature, solo la prima parte "techno". Lo cerco da anni per rivivere quei bei momenti dell'infanzia, ma nessuno sa darmi aiuto. Spero che almeno voi possiate. Attendo una vostra risposta. Grazie.

**Francesco**

Ma che vi è preso ultimamente? Avete deciso di farmi ammattire tentando di scovare i giochi più assurdi? Carissimo Francesco, ci abbiamo provato, ma non ci siamo riusciti. Se può esserti di consolazione, ho un pinguino nella manica: prova *Doki Doki Penguin Land* e *Antarctic Adventures*, due giochi per MSX. Il secondo è firmato nientemeno che da Hideo Kojima (ti dice nulla *Metal Gear Solid*?) e il protagonista compare persino nel famosissimo *Parodius*.

## MA È DAVVERO COSÌ IMPORTANTE LA GRAFICA?

Carissima Nemesis,
sarà forse un po' ripetitiva come cosa, ma anch'io ringrazio te e la redazione per questa splendida rivista. Vado subito al punto. Qualche giorno fa, ho rispolverato un po' la soffitta e ho messo le mani sul gioco *Mario Party* per Nintendo 64. Tempo pochi minuti e, seduto sul divano, mi sono ritrovato a controllare il mio personaggino sullo schermo, alle prese con i vari minigiochi di turno. A quel punto, però, sono cominciate le riflessioni. In questo caso, nello specifico, riguardo la grafica e, più in generale, sul comparto tecnico. Terminata in modo rapido la partita, ho subito acceso il PC e ho cominciato a giocare a *Crysis*. Ed è proprio in quel momento che ho iniziato a ragionare su alcuni particolari. Indubbiamente, mettere a confronto due titoli così diversi tra loro non è molto significativo, ma sono sicuro che la stessa cosa valga, almeno in alcuni

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

## STRATEGIA VINCENTE

L'amico Malicius ha lanciato il **Thread** "Consiglio: miglior strategico "diplomatico" (eventualmente anche con elementi RPG)?": Sto cercando un titolo, possibilmente multiplayer, che valorizzi non solo l'impianto commerciale/militare, ma anche, e soprattutto, la parte politica e strategica. In particolare, qualcosa che dia profondità alle trame o agli intrighi dei giocatori. Inizialmente, volevo un moderno erede di *The Guild 2* o un gioco simile, ma si fatica a trovarne, quindi mi sono orientato su uno strategico vero e proprio, in particolare sulla serie *Total War,* che però non permette di affrontare la campagna in multiplayer. Che voi sappiate, c'è modo, magari moddando *Medieval II: Total War,* di disputare dei match online che non siano solo schermaglie, ma partite complete (quindi, con tanto di mappa strategica e possibilità diplomatiche)? O, in alternativa, esiste qualche gioco che lo permetta? Avevo sentito parlare di *Crusader Kings II*, ma non capisco se ci siano veri e propri server, partite online, o se si tratta solo una specie di co-op da fare in remoto. Se avete capito cosa intendo e mi potete dare un consiglio (sia per una cosa alla *The Guild 2*, sia per uno strategico vero e proprio), mi fate un favore. Servita su un piatto d'argento la risposta di Zarch: Direi *Crusader Kings II*. La parte online permette, mettendosi d'accordo con altri player, di portare avanti una partita dove ognuno interpreta una nazione.

## La redazione risponde Passione volante

Ciao Nemesis,
mi chiamo Stefano e sono nuovo della rivista Giochi per il Mio Computer. Sono un fanatico delle corse automobilistiche e i miei titoli preferiti sono i simulatori e quelli di guida arcade. Oltre ai giochi di auto, sono appassionato di computer e molte volte, a casa o a scuola, capita che sia il sottoscritto a doverli riparare (un lavoro bello, ma ci vuole molta esperienza). Vado al punto. Vorrei parlarvi di un gioco (che penso sia dimenticato da tutti): il mitico *Buggy* di ZOO. Lo definisco "mitico" perché è stato uno dei primi titoli automobilistici che ho avuto per PC e ha segnato la mia infanzia. Non è stato il solo, però. Ce n'è un altro di nome *S.C.A.R.* di Milestone, che mi è piaciuto tanto per la simulazione/arcade e per le auto che propone. Di fatto, per me, i giochi migliori di sempre sono i classici *Grand Theft Auto*, *Driver*, *Gran Turismo*, *Need for Speed* e *Test Drive*. Il mio numero preferito di GMC (anche se è datato) è quello di novembre del 2011, dove ho trovato tante belle sorprese, fra cui *Need for Speed: The Run*, *Driver San Francisco* e *World Rally Championship 2*. Devo ammettere che *The Run* potrebbe essere definito un gioco azione/arcade. Non è solo bello: è fantastico. Ma quello che mi è piaciuto di più è stato *Driver San Francisco* perché ricorda i bei tempi di *Test Drive* con un pizzico di *GTA* e anche dell'originale *Driver* per il protagonista, John Tanner. Non ci sono effetti speciali come in *The Run*, ma di valido ha la guidabilità delle auto e, soprattutto, la mitica funzione dello "Shift". *WRC 2* non l'ho potuto provare, ma ho giocato il primo e mi ha lasciato sbalordito per grafica e giocabilità. Oltretutto, le derapate si possono finalmente fare in modo perfetto, cosa che negli altri giochi rappresenta un problema perché o si finisce contro il muro o si va in testacoda o, peggio ancora, la macchina rallenta senza derapare. Vorrei ricordare altri due titoli di simulazione di guida per PC: *GTR* e *GTR 2*, bellissimi per le auto e per i rumori dei motori. A mio parere, i giochi migliori restano quelli vecchi, perché ormai quelli recenti sono troppo realistici, ripetitivi o identici gli uni agli altri. Un grande saluto e vi auguro un buon lavoro.

**Stefano**

Ciao Stefano,
come saprai, anch'io sono un grande appassionato di giochi di guida, che si tratti di piacevoli arcade o di più complicate simulazioni. Se, da un lato, hai ragione nel dire che ci sono alcuni vecchi titoli che ancora adesso fanno gridare al miracolo (quanto a giocabilità), dall'altro esistono oggi alcune perle che mi spingono a rimpiangere ben poco il passato. In ambito PC, mi viene in mente *iRacing*, che tra l'altro è il titolo cui dedico la maggior parte del mio tempo da un po' di anni, ormai: si deve pagare un abbonamento annuale, è vero, ma è la miglior simulazione di guida mai uscita, con un'infinità di vetture e tracciati differenti, fra cui auto da F1 moderne e del passato, muscle car come la Mustang, quattroruote sportive come la Ford GT, e via dicendo. Se hai apprezzato *GTR 2*, *iRacing* ti farà gridare al miracolo per la cura di ogni singolo dettaglio! Per i giochi meno impegnativi, rimango fan di Codemasters: sebbene *DiRT Showdown* non mi abbia fatto impazzire come i precedenti, la serie *F1* è davvero ben realizzata, tanto che riesce ad affascinare persino un fissato delle monoposto come me. Se, poi, hai uno smartphone o un tablet, sappi che ci sono molti titoli in pieno stile Anni '80 e '90 che meritano di essere visti. Personalmente, mi sto divertendo con *Bang Bang Racing* (disponibile anche su PC, ma preferisco giocarlo sul divano con il tablet).

**Alberto "Pape" Falchi**

**■ MA È DAVVERO COSÌ IMPORTANTE LA GRAFICA?** L'eterno dilemma fra grafica e giocabilità, con *Crysis* a rappresentare la fazione dei giochi che mostrano i muscoli.

# "Meglio avere tra le mani un gioco pixelloso e divertente"

da Ma è davvero così importante la grafica? – pluck

casi, anche per giochi che magari rappresentano lo stesso genere. Una di queste riflessioni, come già mi era accaduto con *Mario Party*, riguarda proprio la grafica. Questa volta, però, la mia mente si è spinta un po' più in là, mettendo in connessione la grafica e il divertimento nel giocare. E sapete a che conclusione sono giunto? Il gioco con la grafica peggiore si è rivelato, a conti fatti, quello dei due che mi ha divertito di più. Ora, non sto dicendo che un titolo, per essere divertente, debba avere una grafica datata. Affermo solo che, forse, le grandi case produttrici, puntando in modo così marcato sul comparto grafico di un gioco, si dimenticano o, comunque, curano con meno attenzione la parte più importante, ossia il suo essere divertente. La domanda che sorge spontanea, a questo punto, è la seguente: è davvero una buona cosa puntare in modo così netto ad avere una grafica spaziale per il proprio gioco, a scapito della sua reale bellezza? È davvero necessario avere tra le mani un titolo che riesca a offrire risoluzioni spaventose? Ma soprattutto, perché investire 60/70 euro in un gioco, dato che la maggior parte di questi si devono proprio all'aspetto tecnico? Grazie per avere letto questa mia. Per concludere, vorrei dire solo un'ultima cosa. Forse, a volte, è meglio avere tra le mani un gioco pixelloso e divertente, piuttosto che uno con una grafica stratosferica, ma deludente.

**pluck**

Statistiche alla mano, questo (insieme alla pirateria) è l'argomento più discusso sulle pagine della posta. La risposta alla domanda del titolo è "no". Con le nostre recensioni speriamo di avervelo "insegnato": videogiocare è divertirsi, è non barare, è immedesimarsi, è sognare, è evadere dalla realtà per correre in un mondo dove tutto è possibile, dove si può essere chiunque. E la grafica è solo un mezzo, spesso non necessario ma gradito, per raggiungere questo stato di grazia che chi non ha mai videogiocato non potrà capire. Un bacio.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

## GMC SU facebook

**GMC è anche su Facebook! La pagina "fan" ufficiale è:**

**"Giochi per il Mio Computer - Pagina Ufficiale"**

**Vi aspettiamo numerosi, fateci sentire il vostro supporto!**

## ESIGENZA GIURASSICA

Tra le tante richieste di suggerimenti e consigli per gli acquisti apparsi di recente nel **Forum** di **GamesVillage.it**, quella di Halogenic ci pare tra le più estemporanee, non fosse altro per il titolo del **Thread** "[PC] Un bel gioco su Jurassic Park?" e per la sua sinteticità: Esiste?. Riportiamo con piacere le risposte di Vivi89: C'era quel gestionale dove costruivi il tuo parco. Non era male. *Jurassic Park: Operation Genesis*, mi pare e di Ale_Zakko: *Trespasser* era epico! Come stile era assurdo, era identico ad *ArmA*, con la differenza che era il 1998/1999, mi pare. Che paura, poi: avevi sempre il fiato sul collo. Altrimenti, come gestionale c'è, per l'appunto, *Jurassic Park: Operation Genesis*, carino e ben fatto. Mi divertivo a liberare i Velociraptor e i T-rex con il parco aperto e vederli mangiarsi i visitatori. Le animazioni erano davvero curate! Grazie per il consiglio, caro Ale_Zakko.

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

## NEGOZIO DIABOLICO

Proponiamo all'attenzione dei lettori un **Thread** del quale lo scrivente, vostro Skulz, ammette di capire poco o nulla. Si tratta del **Thread** "GV's *Diablo III* Auction House" a cura di Juto: Benvenuti al topic delle aste di *Diablo III* made in GamesVillage. La nascita di questo thread ha lo scopo di permettere a noi utenti di vendere i vari item senza dover passare per l'infinita agonia dell'Auction House presente in game. Regolamento: gli acquisti vengono fatti soltanto con la valuta gold del gioco, pertanto è vietato acquistare oggetti con valute realmente esistenti. Ogni utente ha diritto a un post nel quale esporre i propri oggetti. Tutti i post saranno raggruppati in OP, con una breve descrizione accanto che indichi il tipo di gear in vendita (es. "Monk tank", "DPS mage" e così via). Ogni item deve essere accompagnato da uno screen, che ne certifichi la reale esistenza o, in alternativa, si può creare un'immagine unica che raggruppi gli item in vendita. È possibile mettere in vendita un massimo di 15 oggetti per post. Tale lista è modificabile ogni due giorni. Ogni item deve avere un prezzo d'acquisto prefissato e visibile a tutti. Ovviamente, sono permesse contrattazioni in privato fra gli utenti. Gli scambi devono essere fatti in game tramite il menu "Trade", che permette lo scambio di item e gold al contempo. Il venditore può riservare un oggetto a un determinato utente a sua discrezione, ovviamente specificandolo nel proprio post. Il venditore deve specificare il proprio ID nel post, così come l'acquirente deve segnalare al venditore la natura dell'add (piccola precauzione contro i recenti furti d'account).

## Redattori Per Gioco Doom 3

**SVILUPPATO da John Carmack e dalla sua id Software (che ci ha recentemente regalato anche l'ottimo *Rage*), *Doom 3* è uno sparatutto a tinte horror ambientato in una città, sulla superficie di Marte, chiamata Mars City.**

Impersonate un marine inviato in questa struttura, dove si stanno svolgendo esperimenti oscuri e pericolosi. Il vostro primo compito sarà di rintracciare uno scienziato scomparso nei sotterranei del luogo, ma, dopo averlo trovato, verrete attaccati da orde demoniache che invaderanno il complesso edificato sul Pianeta Rosso. Ben presto, scoprirete che la trama è solo un pretesto per "collegare" un livello all'altro e la metterete in secondo piano, prestando attenzione all'elemento portante del titolo: il gameplay. *Doom 3* presenta la stessa struttura dei suoi predecessori: orde di demoni da massacrare, dai semplici zombi ai più potenti e giganteschi mostri, con armi sempre più grandi: dalla versatile, ma debole pistola a un incredibile manufatto alieno capace di uccidere anche i mostri più tosti con un sol colpo. Tutto è condito da un eccellente comparto tecnico. Il motore grafico, l'id Tech 4, mostra i muscoli e propone una grafica godibile, con una superba gestione delle luci, una buona modellazione poligonale e ottime texture, offrendo, però, una fluidità disarmante. Oltre che sul comparto grafico, bisogna soffermarsi su quello sonoro, che merita un plauso. Grazie a rumori ambientali molto convincenti, infatti, riesce a tenere col fiato sospeso e a spaventare anche in assenza di nemici. Una vera e propria soundtrack è quasi inesistente e lascia spazio ai già elogiati rumori ambientali. Le uniche critiche che è possibile muovere al titolo di Carmack e soci riguardano la piattezza e la banalità della trama e la ripetitività del level design. Il susseguirsi di stanze anguste e corridoi bui, infatti, può infastidire i più, ma una giocabilità stratosferica e un grande coinvolgimento vi terranno incollati al monitor fino allo scontro con il boss finale. Il titolo presenta anche una ridotta modalità multiplayer, che serve solo come accompagnamento alla colonna portante del titolo: il single player.

**Libertador**

■ In autunno è prevista l'uscita di una versione rimasterizzata di *Doom 3*.

### LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis?
Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**



### SPAZIO TIRANNO

**Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):**

**Emilio**
**Giano97**
**Incubo10**
**Kele**
**Marius**
**Walter**
**Valeria**

### Come accedere con il cellulare ai contenuti speciali di GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

All'interno della rivista si trovano dei "quadrati magici" chiamati **QR**, acronimo di **Quick Response**, che consentono di accedere velocemente a contenuti esclusivi. Per visualizzarli è necessario avere uno **smartphone** o cellulare abilitato alla connessione Internet.

Ecco cosa bisogna fare per accedere ai contenuti esclusivi di **GIOCHI PER IL MIO COMPUTER**

**1. Scaricare e installare il programma gratuito i-nigma**
La procedura deve essere effettuata solo la prima volta.
Una volta scaricato e installato il programma per la lettura dei codici QR questo funzionerà per ogni successiva lettura. Il programma per leggere i QR funziona su tutti i cellulari e smartphone dotati di fotocamera e connessione a Internet. Per ottenere il software, basta inviare un SMS al numero **0044 7797 882325** per aprire la pagina Web da cui scaricare il programma adatto al proprio smartphone. Oppure è possibile collegarsi dal proprio cellulare al sito **www.i-nigma.mobi**. Così facendo, verrà individuato automaticamente il sistema operativo dello smartphone e installata la versione corretta di i-nigma.

**2. Inquadrare e scattare**
Dopo aver premuto l'icona del programma i-nigma non resta che puntare la fotocamera del dispositivo sul codice QR, avendo cura di restare a circa 10-15 cm dalla pagina della rivista, schermo del computer o iPad, e premere il pulsante **Leggi Codice**. Per conferma, si dovrà premere ora il pulsante **Accedi a Internet**. Qualora si voglia velocizzare questo secondo passaggio, occorre abilitare la voce **Nessuna conferma** all'interno del pannello **Impostazione** e poi **Connessione a Internet**.

I costi per la visualizzazione del contenuto variano in base al singolo piano tariffario dell'utilizzatore.

# SCOOP prima occhiata

# XENONAUTS

Goldhawk Interactive aspira al trono di *X-COM*.

**SVILUPPATORE** Goldhawk Interactive **GENERE** Strategia a turni
**CASA** Indipendente **INTERNET** www.xenonauts.com

## GUERRE ALIENE

Gran parte del fascino di *Xenonauts* sta nella sua componente tattica a turni, che implica una gestione accurata degli uomini. Chiunque abbia giocato, oltre i classici *X-COM* e *Jagged Alliance*, un boardgame come "Space Hulk" può testimoniare la tensione racchiusa in meccaniche del genere. In *Xenonauts* tornano le unità di tempo, che ciascun soldato deve spendere per muoversi, sparare, inginocchiarsi o lanciare una granata, ma compare un sistema di copertura, che permette di sfruttare lo scenario a proprio vantaggio. Nel complesso, l'esperienza tattica rappresenta quanto di meglio abbia da offrire l'attuale versione Alpha e ha tutti i crismi della riedizione di *X-COM*, laddove l'*Enemy Unknown* di Firaxis sembra volersi distanziare maggiormente dal modello.

## *XENONAUTS* SOLLETICHERÀ LA VOSTRA NOSTALGIA PERCHÉ:

- **Si preannuncia come il più fedele tra gli emuli di *X-COM*.**
- **Offre una solida esperienza tattica a turni.**
- **L'ibridazione fra strategia e combattimento è una formula promettente.**
- **Gli alieni sono inquietanti e misteriosi più che mai.**

**DATA DI USCITA FINE 2012**

**CHISSÀ come avranno fatto i nostri amici alieni a soddisfare le proprie brame di sterminio, in tutti questi anni.**

Ora, però, sembrano intenzionati a tornare in massa sul nostro pianeta, per la gioia di tutti gli strateghi malati di nostalgia. Si preannunciano almeno tre titoli ispirati a *X-COM*, storico tattico firmato Microprose: il remake ufficiale *XCOM Enemy Unknown*, in fase di sviluppo presso Firaxis, poi *UFO2Extraterrestrials* e *Xenonauts*. Proprio quest'ultimo sembra promettere la più fedele rievocazione delle atmosfere e delle meccaniche classiche, senza però rinunciare a una certa individualità.

Le vicende si spostano indietro di circa un decennio rispetto al titolo originale: in piena Guerra Fredda, gli alieni decidono di invadere il nostro azzurro mondo, e spetta a noi fermarli, in qualità di comandanti dell'organizzazione internazionale nota come "Xenonauts".

*Xenonauts*, attualmente disponibile in una versione Alpha piuttosto cruda per chiunque lo preordini, si articola, come il predecessore, in due comparti. Il primo è l'elemento strategico, un planisfero sul quale ci troveremo a osservare i movimenti dei vascelli alieni, a dirigere le nostre forze aeree e a edificare basi. All'interno delle basi stesse avverranno la ricerca di

## "LE BASI PAIONO SOLIDE, MA LA STRADA È ANCORA LUNGA"

nuove tecnologie, l'addestramento e l'armamento degli uomini, e la costruzione di nuovi mirabolanti strumenti di morte. Quando, poi, ci troveremo a investigare su un UFO abbattuto, *Xenonauts* diventerà un tattico a turni, e le azioni dei nostri elementi implicheranno la spesa di "unità di tempo" in numero variabile.

La versione Alpha del titolo Goldhawk è, scrivevamo, ancora piuttosto grezza, ma è comunque chiaro come *Xenonauts* stia mantenendo fede alle promesse: l'atmosfera visiva è decisamente quella di *X-COM*, un polveroso mondo industriale minacciato da indecifrabili nemici, le cui intenzioni e la cui natura diverranno chiare solo col procedere della guerra. La componente tattica è praticamente identica a quella vista nel titolo Microprose, salvo per l'interfaccia, decisamente migliorata e piuttosto elegante, sebbene ancora macchinosa quando si tratta di controllare grandi numeri di truppe. Lo stesso può dirsi per l'aspetto strategico, immediatamente familiare per i veterani di *X-COM*, mentre il combattimento aereo appare leggermente approfondito.

Le basi paiono solide, ma la strada è ancora lunga: tanto del successo di *Xenonauts* dipenderà dal disegno degli alieni, dal bilanciamento delle missioni e dalla capacità di catturare, una volta per tutte, lo sfuggente spirito di *X-COM*.

La Xenopedia contiene informazioni inerenti ogni elemento del gioco.

All'interno delle basi è possibile edificare laboratori, hangar e stazioni radar.

La componente tattica è il particolare più promettente di *Xenonauts*.

Prima di ogni missione è consentito dotare i propri uomini di armi e corazze.

**PROFESSIONE SVILUPPATORI**

**Nome:** Goldhawk Interactive

**Provenienza:** Inghilterra

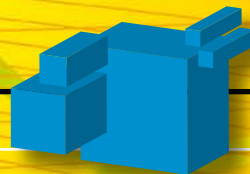
**Nati nel:** 2009

**Storia:** Goldhawk è un giovane sviluppatore indipendente, che mira a produrre titoli di qualità a basso costo e si avvale di canali di distribuzione digitali. Il team conta nove membri principali, più una serie di collaboratori sparsi per il mondo

**Li conosciamo per:** *Xenonauts* è il loro primo titolo.

**ATTENDERE PREGO!**

Gli alieni invaderanno la Terra alla fine del 2012.

E3
E3 2012
Tutto il meglio di Los Angeles

## I GIOCHI DA NON PERDERE DI VISTA

| Gioco | Genere |
|---|---|
| Borderlands 2 | FPS |
| Call of Duty: Black Ops 2 | FPS |
| Crysis 3 | FPS |
| Dead Space 3 | Azione |
| Dishonored | FPS |
| DMC: Devil May Cry | Azione |
| Epic Mickey 2: The Power of Two | Piattaforme |
| F1 2012 | Giochi di guida |
| Far Cry 3 | FPS |
| Hitman: Absolution | Azione |
| Medal of Honor: Warfighter | FPS |
| Need for Speed: Most Wanted | Giochi di guida |
| Resident Evil 6 | Azione |
| SimCity | Strategia/simulazione |
| Skyrim: Dawnguard | Giochi di ruolo/MMOG |
| Splinter Cell: Blacklist | Azione |
| Star Trek: The Game | Azione |
| Star Wars 1313 | Azione |
| The Cave | Avventura |
| The Elder Scrolls Online | Giochi di ruolo/MMOG |
| Tomb Raider | Azione |
| Watch Dogs | Azione |
| XCOM: Enemy Unknown | Strategia/simulazione |

LEGENDA

| Genere | Colore |
|---|---|
| FPS | blu |
| Azione | giallo |
| Giochi di ruolo/MMOG | azzurro |
| Strategia/simulazione | verde |
| Giochi di guida | rosso |
| Avventura | arancione |
| Piattaforme | viola |

**È stato un E3 anomalo, quello del 2012. Viviamo un periodo emozionante della storia dei videogiochi: il mercato, tra una crisi economica e una rivoluzione indie, sta ancora cercando il suo nuovo equilibrio. Ci troviamo, inoltre, nella terza età dell'attuale generazione di console, con Xbox 360 e PlayStation 3 che si godono la pensione, nonostante il loro hardware non sia più giovane e scattante come un tempo. In tutto questo i PC, come dei Dorian Gray che non invecchiano mai (a patto d'investire in schede grafiche), hanno avuto un ruolo maggiormente di spicco rispetto agli scorsi anni. Oltre a non essere stati esclusi da nessuna uscita multipiattaforma di rilievo, hanno prestato i loro muscoli ai demo più chiacchierati della fiera. L'altra stranezza di questo E3 è il ridotto numero di annunci, dovuto al fatto che buona parte dei publisher ha deciso di scoprire le proprie carte nei mesi precedenti la manifestazione di Los Angeles. Ciò non significa che avremo poco da giocare. Tuffatevi in questo speciale e giudicate voi!**

■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Montreal** ■ Data di uscita **2013** ■ Sito Internet **watchdogs.ubi.com**

# Watch Dogs

■ Lo studio di Ubisoft Montreal, lo stesso di *Assassin's Creed*, sta lavorando a *Watch Dogs* dal 2010!

Il tema affrontato da *Watch Dogs* è uno dei più scottanti dell'era dell'informazione, ossia quello della privacy e delle tracce che le nostre vite lasciano nel mondo digitale. Immaginate che ci siano persone che hanno accesso a tutti i dati accumulati sui server del mondo: dalla cronologia del vostro browser ai tragitti che registrate sul navigatore satellitare, arrivando alle reti cellulari e alle telecamere di sorveglianza. Che cosa succederebbe se fossero pronti a usarli per spostare gli equilibri della società in loro favore, come in un incubo orwelliano 2.0? Questa affascinante premessa getta le basi per una giocabilità all'insegna della libera esplorazione. Nel demo mostrato, il protagonista Aiden Pearce affronta, infatti, una missione che sembra tratta dal manuale di stile di *Grand Theft Auto*: il suo scopo è infiltrarsi in un locale, ottenere informazioni su un bersaglio e trovare un modo per rintracciarlo e ucciderlo. Quel che cambia sono gli strumenti che utilizza per raggiungere gli obiettivi. Per passare oltre il buttafuori accede alla rete cellulare, disabilitandola momentaneamente, distraendo chi stava parlando al telefono e passando inosservato alle sue spalle. Poi, sempre armeggiando sul suo dispositivo portatile, intercetta le conversazioni dei presenti ed esamina le loro schede (molto stringate, visualizzate sopra i singoli avventori del locale), fino a trovare l'informazione che cerca. Il suo bersaglio si sta muovendo in automobile, e le coordinate appaiono sul GPS. Dopo una rapida e violenta scazzottata per uscire dal locale, Aiden si posiziona a un incrocio, aspettando l'arrivo delle vetture del suo obiettivo, per poi hackerare i semafori e coinvolgerlo in un sanguinoso incidente, che culmina con la più classica delle sparatorie. Dopo una scena d'intermezzo, con un dialogo che lascia presumere una guerra sotterranea tra società segrete, arriva la polizia. Aiden salta sulla prima auto che trova, e semina gli inseguitori accedendo al sistema di un ponte mobile, creandosi una rampa per fuggire indisturbato.

*Watch Dogs* sembra dunque un *GTA* di nuova generazione, sia per la spettacolare grafica, forse la più bella di tutto l'E3, sia per la sua giocabilità, che promette anche innovazioni nel campo della cooperativa. Dopo la trilogia *Assassin's Creed*, *Watch Dogs* è la "next big thing" di Ubisoft.

## L'E3 di Ubisoft

Da un lato, questo E3 è stato un po' carente sul fronte degli annunci, e dall'altro Ubisoft è stata l'unica a generare attesa per qualcosa di realmente nuovo. Vuoi per una felice operazione dell'ufficio marketing di Yves Guillemot o per un'effettiva superiorità di contenuti, l'E3 del 2012 sarà ricordato per lo strapotere di Ubisoft. Da una parte c'è stata la presentazione di *Watch Dogs*, indubbiamente la star della fiera, e dall'altra c'è uno schieramento molto solido, con un *Assassin's Creed 3* spettacolare e un *Far Cry 3* intenzionato a dire la sua. E poi, oltre al ritorno di Sam Fisher, c'è stato anche un forte investimento sulla futura console Nintendo, con un nuovo episodio di *Rayman* (che ci auguriamo di vedere anche su PC, prima o poi) e il survival horror *Zombie U*. Ubisoft, insomma, sembra in forma smagliante.

Casa **Ubisoft** Sviluppatore **Ubisoft Toronto** Data di uscita **2013** Sito Internet **splintercell.ubi.com**

# Splinter Cell Blacklist

Dopo gli eventi di *Splinter Cell: Conviction*, il presidente degli Stati Uniti decide di chiudere la corrotta Third Echelon, mettendo Sam Fisher a capo della nuova Fourth Echelon, il ramo più segreto e importante dei servizi segreti a stelle e strisce. Il nostro eroe, passata la crisi di mezza età, si trova quindi a lottare contro l'organizzazione terroristica Blacklist, che sta sabotando gli interessi americani con un'escalation di attacchi. Fisher è rimasto l'uomo d'azione che conosciamo, e decide quindi di scendere in campo in prima persona. A differenza delle precedenti avventure, però, sarà il capo di se stesso e, soprattutto, potrà gestire a piacimento le risorse tattiche, come i droni e gli attacchi aerei.
La lunga dimostrazione, durante la conferenza di Microsoft e, in seguito, a porte chiuse nello showfloor, ci ha mostrato un sistema di gioco che ha appreso qualche lezione da *Assassin's Creed* (non a caso, il progetto è guidato dalla bella Jade Raymond), in particolar modo per quel che riguarda il movimento nei livelli. Sam è più rapido e agile nelle arrampicate. Soprattutto, può eseguire le sue classiche uccisioni furtive anche in movimento, a patto che il giocatore di turno abbia la coordinazione necessaria.
Il sistema impiegato è lo stesso di *Conviction*: con alcune azioni si guadagna la possibilità di sfruttare il cosiddetto "marca ed esegui", che permette di eliminare in maniera silenziosa e veloce i bersagli selezionati in precedenza. In *Blacklist* sarà possibile fare la stessa cosa, ma anche in movimento, con risultati altamente spettacolari (o spettacolarizzati, secondo i gusti). Alcuni fan hanno espresso la preoccupazione che Ubisoft stia virando troppo verso l'azione, abbandonando le origini della serie, ma non dimentichiamo che durante lo show dell'E3 è molto più facile mostrare le componenti frenetiche dei giochi, che non quelle lente e ragionate. Del resto, il solito armamentario di Sam non è cambiato, con l'immancabile snakecam per sbirciare nelle stanze, il fidato coltello per tagliare i tessuti (o le gole dei nemici), e naturalmente con il suo iconico set di visori notturni, termici e a infrarossi. *Splinter Cell: Blacklist* è nello stile della Ubisoft degli ultimi tempi e, proprio come *Far Cry 3*, sembra avere le carte in regola per riportare la serie allo splendore delle origini.

Sam Fisher non è più un ragazzino, ma si muove con l'agilità di un Assassino. Qual è il segreto della giovinezza degli eroi di Ubisoft?

## Assassin's Creed III

Il terzo capitolo della saga più amata di Ubisoft è stato una delle grandi star dell'E3, apparendo in tutte e tre le conferenze e mostrando sempre sezioni e livelli radicalmente diversi. C'è così tanta carne al fuoco che abbiamo deciso di dedicare il nostro speciale di copertina a questo nuovo capitolo nella lotta tra Assassini e Templari, con tutti i dettagli rivelati a Los Angeles... e molto altro. Sfogliate le pagine e calatevi nell'Animus!

■ Casa **Square Enix** ■ Sviluppatore **Crystal Dynamics** ■ Data di uscita **5 marzo 2013** ■ Sito Internet **www.tombraider.com**

# Tomb Raider

■ Il demo mostratoci, come tanti a questo E3, girava su un sontuoso PC di fascia alta, con risultati da far cascare la mascella.

## Violenza e dolore

La violenza nei videogiochi non è una novità. Noi giocatori su PC affettiamo cacodemoni a colpi di motosega dai tempi del primo *Doom*, e tra un *Dead Space* e un *F.E.A.R.* ne abbiamo viste di cotte e di crude. L'E3 2012, però, ha testimoniato un vero salto in avanti, una tendenza a puntare sull'eccesso; come se, per trovare qualcosa di nuovo, fosse necessario fare il proverbiale "di più", ricercando l'intensità e il realismo del cinema in una raffigurazione molto esplicita del dolore e della violenza. Ed è così che la coltellata in faccia diventa una costante di molti trailer, e che le avventure della giovane Lara Croft presentano momenti che hanno fatto distogliere lo sguardo dallo schermo agli spettatori dallo stomaco debole. Per non parlare, di Sam Fisher, che interroga un sospetto piantandogli un coltello tra le clavicole e muovendolo tra i muscoli.
I grandi publisher stanno forse esagerando con la violenza? A nostro avviso sì, e non per un discorso di decoro e censura.
È una questione di classe e stile. Facendo un paragone con il cinema, c'è una grossa differenza tra un film che affronta il tema della violenza e uno splatter movie.

La giovanissima Lara Croft del nuovo *Tomb Raider*, reboot della storica serie, è stata una delle star di questo E3. Nella sua carriera ci siamo abituati a vederla come un'eroina d'azione, senza macchia e senza paura, pronta ad affrontare avventure da Indiana Jones senza batter ciglio: un personaggio inossidabile, inattaccabile, con una bellezza procace che suggeriva una sicurezza senza frontiere. In questo nuovo episodio, invece, il suo ruolo diventa quello di una superstite impaurita, che si trova insieme a un gruppo di colleghi su una non meglio precisata isola tropicale.
I misteri archeologici che l'hanno resa famosa, dunque, si mescolano a un'atmosfera cupa, centrata sull'istinto di sopravvivenza, studiata per mostrarci il lato più umano di Lara. Separata dagli amici, infatti, dovrà sfruttare le risorse a sua disposizione, creando dei piccoli campi base con i falò, andando a caccia per sfamarsi e ingegnandosi per costruire strumenti e attrezzi per difendersi dalle insidie dell'isola.
Il demo a porte chiuse dell'E3, proseguendo dopo la sequenza mostrata durante la conferenza di Microsoft, ha mostrato più nel dettaglio la struttura del gioco, che si configura come una serie di sezioni squisitamente action, lineari, alternate a momenti di libera esplorazione, nei quali la nostra bella può muoversi a piacimento per l'isola. Il sistema è interessante, ma ancor più importante

è che la realizzazione grafica ha una qualità eccezionale ed è accompagnata da una direzione artistica con un taglio decisamente cinematografico. L'altro dato di questo *Tomb Raider* è che la povera archeologa si trova in un mondo di dolore, nel quale i level designer si sono ingegnati per farle del male con una creatività quasi morbosa. Nel corso del demo l'abbiamo vista cadere da un albero, sbattendo su tutti i rami in stile Homer Simpson, mettere il piede in una tagliola, cadere di schiena su uno spuntone che le ha trapassato un fianco da parte a parte... insomma, Lara si fa un sacco di male, ed è raffigurata come una maschera di sofferenza e insicurezza. Sembra probabile che, grazie al sistema di potenziamenti accessibile dai falò, con i suoi elementi presi in prestito dai GdR, questo *Tomb Raider* sarà una sorta di romanzo di formazione, nel quale l'impaurita ventenne si trasformerà nella valchiria che tutti amiamo e conosciamo.

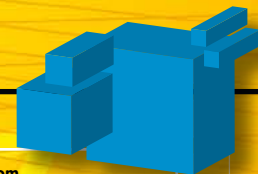
■ Casa **LucasArts** ■ Sviluppatore **LucasArts** ■ Data di uscita **da definire** ■ Sito Internet **www.lucasarts.com/games/1313/**

# Star Wars 1313

■ Una grafica così non si è mai vista. E chissà quando la vedremo davvero sui nostri monitor!

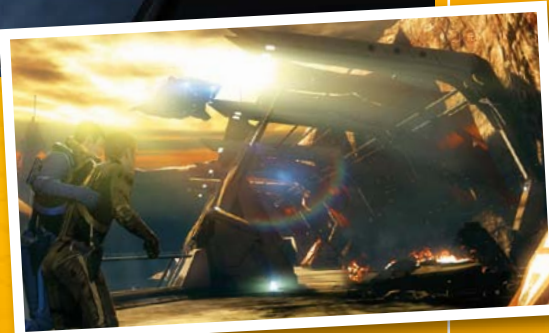
Una delle tendenze più affermate di questo E3, in fatto di demo, è stata utilizzare dei PC di fascia alta, invece delle solite console. Tutti i giochi graficamente più massicci della fiera, come *Tomb Raider* e *Watch Dogs*, pur essendo multipiattaforma, sono stati mostrati su computer con schede costosissime, avanti di anni rispetto all'ormai vetusto hardware di Xbox 360 e PlayStation 3. È un segno dei tempi, che ci ricorda come, nonostante la sua notevole longevità, questa generazione sia giunta all'arco discendente della sua parabola, ma anche di come le versioni PC siano sempre meno ancorate ai limiti tecnici delle uscite multipiattaforma. La vera sorpresa, però, è arrivata con *Star Wars 1313*, il nuovo progetto di Lucas, che si è presentato con una qualità grafica, anche a livello tecnico, semplicemente fuori dalla portata delle attuali console. Il gioco ci mette nei panni di un cacciatore di taglie alle prese con una turbolenta avventura nel settore 1313 di Coruscant, noto per la sua vivace criminalità. Il sistema ricalca chiaramente il successo dell'*Uncharted* di casa Sony, abbinando le classiche sparatorie in terza persona a momenti d'azione, con eventi scriptati, esplosioni e qualche acrobazia. La giocabilità, insomma, non sembra nulla di nuovo, mentre la grafica ha dell'incredibile. Tutto, dalle animazioni dei personaggi alla qualità degli shader, lascia a bocca aperta, facendo sembrare persino *Crysis 3* un giochino da bambini. Da sottolineare anche l'estremo livello di dettaglio del brevissimo demo, curato fin nei minimi dettagli. Gli sviluppatori, nel mantenere il riserbo sull'eventuale data di uscita, hanno sottolineato come il progetto sia ancora nelle sue fasi iniziali, aggiungendo che sarà necessario tempo per creare un gioco che rimanga sul livello di quanto mostrato all'E3.
Alcuni, nel mondo console, si sono chiesti se questo *Star Wars 1313* non sia il primo assaggio della "nuova generazione" (sulla quale, al momento, Sony e Microsoft tacciono). A noi giocatori PC poco importa, ma quel che è certo è che questo blockbuster targato Lucas non arriverà sui nostri schermi ancora per un bel po'. Fine 2013? 2014? Al momento non si sa nulla di ufficiale.

## Unreal Engine 4

L'E3 ha visto il debutto dello spettacolare tech demo del nuovo motore di Epic, l'Unreal Engine 4, ora disponibile su **www.unrealengine.com/unreal_engine_4**. La sequenza, il risveglio di un possente guerriero in un santuario pieno di lava, mette in bella mostra la potenza del nuovo sistema di illuminazione dinamica, oltre alla qualità delle texture, che rifletteranno la luce diversamente in base al materiale di cui sono composte. Detto questo, il salto in avanti non è nemmeno paragonabile al passaggio da Unreal Engine 2 e 3, ma non c'è da stupirsi. Il segreto del successo di Epic è creare motori potenti, ma che siano al tempo stesso versatili e facili da utilizzare, per attirare più sviluppatori e guadagnare sulle licenze vendute.
In quest'ottica appare chiaro come l'Unreal Engine 4, oltre al naturale incremento di qualità grafica, punti molto sul suo sistema di luci dinamiche, che ridurrà sensibilmente il tempo necessario a creare una scena, e sulla possibilità di "debuggare" e provare il proprio codice in tempo reale, direttamente dall'editor.

■ Casa **Paramount Digital Entertainment, Namco Bandai** ■ Sviluppatore **Digital Extremes** ■ Data di uscita **30 giugno 2013** ■ Sito Internet **www.digitalextremes.com**

# Star Trek: The Game

La grafica non fa gridare al miracolo, e a dirla tutta sfigura rispetto agli altri sparatutto mostrati durante questo E3.

Il progetto di Digital Extremes non è il classico gioco su licenza, fatto uscire in concomitanza con il film per sfruttarne il lancio pubblicitario. Lo studio è al lavoro da più di due anni su una trasposizione ludica del nuovo "Star Trek", il valido remake curato nel 2009 da J.J. Abrams, e non ha intenzione di sprecare l'occasione di lavorare con una serie così amata, specie tra i videogiocatori. *Star Trek: The Game* ci metterà nei panni di Spock e del capitano Kirk, con un sistema interamente centrato sulla cooperativa. Le regole di base sono le stesse degli sparatutto in terza persona, ma secondo il personaggio scelto si vivrà un'esperienza radicalmente diversa. Il termine usato dagli sviluppatori è "gameplay asimmetrico": mentre Kirk è più abile nel combattimento, Spock è in grado di effettuare scansioni dell'ambiente che lo circonda, scoprendo indizi o rivelando i punti deboli dei nemici.
La missione del demo a porte chiuse ha visto gli eroi teletrasportarsi su New Vulcan, per investigare in merito a delle anomalie nella colonia. La situazione, dopo una rapida fase d'esplorazione, condita dai gradevoli dialoghi tra i due, degenera rapidamente in una serie di scontri con delle creature mostruose, secondo i più classici canoni degli sparatutto. La grafica non è niente di esaltante, così come il sistema che governa i combattimenti, apparentemente identico ai soliti cloni di *Gears of War*.
Il dato più interessante è il rapporto tra Kirk e Spock, forte del carisma dei personaggi e dello sconfinato background della serie. L'idea del gameplay asimmetrico è eccellente, in questo contesto, ma per calibrarla a dovere serviranno dei designer estremamente capaci. Durante il demo, nei momenti in cui Spock analizzava alcuni dettagli, Kirk rimaneva sostanzialmente con le mani in mano, dando vita a un breve ma fastidioso tempo morto. La via intrapresa da *Star Trek: The Game* è azzardata, ma la posta in gioco è alta. Se tutto andrà secondo gli ambiziosi piani degli sviluppatori, nel 2013 scopriremo un approccio fresco e innovativo alla cooperativa.

## Luminous Engine

Durante questo E3, Square Enix è salita sul ring di Epic, presentando uno spettacolare tech demo del suo nuovo Luminous Engine, vero e proprio assaggio di quel che ci attende nella prossima generazione. La resa grafica è spettacolare, in particolare per quel che riguarda luci e riflessi, ma al momento è molto difficile fare un paragone diretto con l'Unreal Engine 4. È interessante notare, però, come il demo fosse realizzato nello stile di *Final Fantasy*, e presentasse Agni, una giovane ragazza che sta scoprendo i suoi poteri magici. Non c'è nulla di ufficiale, ma Square sta conducendo dei sondaggi sul gradimento di Agni tra i fan della serie. Non è da escludere che la vedremo nell'inevitabile *Final Fantasy XV*, renderizzata in tutta la gloria del Luminous Engine.

■ Casa **Capcom** ■ Sviluppatore **Ninja Theory** ■ Data di uscita **15 gennaio 2013** ■ Sito Internet **www.capcom.co.jp/dmc/**

# DMC: Devil May Cry

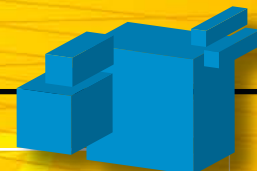
Quello dei videogiocatori, che ci piaccia o no, è un popolo restio ai cambiamenti. Per questo, quando Capcom ha affidato lo sviluppo di questo nuovo episodio, un prequel, agli occidentali di Ninja Theory, i fan sono insorti. In particolare, il pomo della discordia è stato il nuovo look di Dante, con i capelli neri e un'aria da ragazzino impertinente. Gusti personali a parte, è una diatriba piuttosto futile, anche perché, a prescindere dalle pettinature, questo *DMC* si è rivelato uno dei giochi d'azione più promettenti della fiera. L'idea di base è sempre la stessa: bisogna combattere contro orde di nemici demoniaci, sfoggiando mosse eleganti e volutamente esagerate con pistole, spade e armi assortite. La differenza più netta con il resto della serie è l'assenza di un tasto per agganciare la visuale a un nemico, ma tutto il resto sembra in perfetto accordo con lo stile dei vecchi *Devil May Cry*. La forza creativa di Ninja Theory, inoltre, pare aver portato un po' di freschezza e novità, sia nel level design, pensato per dare più importanza alla gestione degli spazi durante gli scontri, sia nell'estetica, che nel demo a porte chiuse dell'E3 pescava a piene mani dalla psichedelia digitale di Sega, con una discoteca infernale che sembrava presa direttamente da *Rez*. Anche se non vi piacciono i "giovinastri" come il nuovo Dante, tenete d'occhio questo *DMC*.

■ Che il nuovo Dante vi piaccia o meno, la giocabilità promette faville.

■ Casa **Square Enix** ■ Sviluppatore **IO Interactive** ■ Data di uscita **novembre 2012** ■ Sito Internet **www.hitman.com**

# Hitman: Absolution

L'assassino più silenzioso dei videogiochi sta per tornare, sotto la nuova egida di Square Enix. *Hitman: Absolution* è stato mostrato all'E3 con un demo giocabile, e a porte chiuse, con uno sguardo più completo a una missione. Per i fan della serie, le meccaniche di base sono sempre le stesse: il nostro eroe calvo affronterà una serie di missioni con l'unico obiettivo di uccidere determinati bersagli, possibilmente senza danneggiare i civili e senza innescare allarmi. Potrà ricorrere ai soliti trucchetti, come fare scattare gli antifurti delle auto per distrarre le guardie, o rubare degli abiti per travestirsi e passare inosservato nelle zone riservate. La differenza, rispetto agli scorsi episodi, è che chi vorrà adottare un approccio violento potrà ricorrere a meccaniche da sparatutto più sviluppate. Con un sistema simile a quello dei recenti *Splinter Cell*, l'Agente 47 sarà in grado di marcare una serie di nemici, per poi ucciderli tutti rapidamente con una raffica di precisissimi colpi. Rispetto alla media di questo E3, il look di *Absolution* sembra un po' datato, ma con tutta probabilità gli appassionati troveranno pane per i propri denti... sempre che non vengano scoraggiati dalla possibilità di sparare di più, che a detta di molti tradisce lo spirito di *Hitman*.

■ Durante il demo a porte chiuse, ci è stato mostrato un approccio particolarmente violento a una missione. Lo stealth è incoraggiato, ma non obbligatorio.

■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Visceral Games** ■ Data di uscita **febbraio 2013** ■ Sito Internet **www.deadspace.com**

# Dead Space 3

La presentazione di *Dead Space 3* ha rappresentato uno dei passaggi più criticati della conferenza di Electronic Arts, nonché una cartina di tornasole dello strapotere degli sparatutto in questa edizione dell'E3. Le avventure di Isaac Clarke, che nei primi due capitoli si sono distinte per le atmosfere claustrofobiche e solitarie, in questo terzo episodio sembrano cedere il passo alla violenza serrata dei "normali" giochi d'azione, con spazi aperti e ghiacciati che ricordano quasi *Lost Planet.* Ci sono persino degli scontri con nemici umani, con momenti presi di peso dai vari *Gears of War*, ma che a giudicare dalla dimostrazione a porte chiuse hanno ancora bisogno di un po' di lavoro sul fronte della I.A. La novità più significativa è la modalità cooperativa per due giocatori, che non si limiterà ad aggiungere un personaggio posticcio ai combattimenti. Affrontando l'avventura insieme a un amico troverete nuovi dialoghi, appositamente scritti, e in alcuni punti anche situazioni di gioco lievemente diverse. L'idea è buona, ma così facendo l'atmosfera da survival horror va definitivamente alle ortiche: il compagno di Isaac si produce in tutte le classiche affermazioni scurrili da marine spaziale nerboruto, compromettendo le eleganti solitudini che abbiamo conosciuto in passato. I fan della serie (e noi con loro) sono comprensibilmente preoccupati che EA, nella speranza di rendere *Dead Space* appetibile anche al grande pubblico degli sparatutto, tradisca questo eccellente universo narrativo.

■ **Paesaggi più aperti, azione cooperativa, battutacce scurrili e sparatorie con umani. La fine di un survival horror?**

■ Casa **Capcom** ■ Sviluppatore **Capcom** ■ Data di uscita **2 ottobre** ■ Sito Internet **www.residentevil.com**

# Resident Evil 6

■ **I nuovi nemici sono in grado di curarsi e coordinarsi tra loro. E gli zombi? Tranquilli, quelli non mancano mai.**

Se *Dead Space 3* minaccia di abbandonare le atmosfere dei survival horror, *Resident Evil*, indiscusso capostipite del genere, si è già da tempo convertito alla causa degli sparatutto. Questo sesto episodio continua sulla strada intrapresa dal quinto, con un forte accento sul ritmo dell'azione, che oltre all'uso di sporadici quick time event (sequenze semi-interattive) propone un nuovo tipo di nemici, in grado, a differenza degli zombi, di coordinare attacchi e recuperare energia. Il dato più interessante, però, è l'attenzione riservata alla trama, ormai la protagonista indiscussa della serie, divisa in tre diverse campagne che si intrecciano in vari punti. La funzione più intrigante è che giocando online, anche in cooperativa, in alcuni momenti dell'avventura si incontreranno utenti impegnati nelle altre campagne, passando momentaneamente a combattere in squadre da quattro partecipanti. L'idea sembra in grado di aprire nuovi scenari, specie nell'ottica della rigiocabilità. Resta il fatto che il 2012 non è l'anno fortunato per i fan dei survival horror.

■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Montreal** ■ Data di uscita **30 novembre** ■ Sito Internet **far-cry.ubi.com**

# Far Cry 3

■ A livello grafico, la presentazione di *Far Cry* ha rappresentato uno dei punti più alti della Ubisoft di questo E3.

Di sparatutto in prima persona se ne sono visti tanti, a questo E3. *Far Cry 3*, però, si è subito distinto come un prodotto diverso, sia per il tono sia per lo stile del gioco, che in nome delle origini "tropicali" della serie propone un mix di libera esplorazione (un po' come *Just Cause*), sopravvivenza, stealth e ultraviolenza, mescolando il tutto con una trama intensa e cruenta, con tematiche per adulti. Il primo impatto, durante la presentazione di Ubisoft, è con una grafica di ottimo livello, sia per la vegetazione, che rappresenta con grande realismo un rigoglioso arcipelago ricco d'insidie, sia per i movimenti dei personaggi, frutto di un certosino lavoro di performance capture, in grado di cogliere alla perfezione la recitazione degli attori, anche per quel che riguarda la mimica facciale. Il gioco punta sulla libera esplorazione, con zone e livelli progettati per essere affrontati in tanti modi diversi: abbiamo abbattimenti silenziosi e uccisioni con l'arco, ma anche terrificanti assalti frontali, senza dimenticare le astuzie legate all'ambiente, come le interazioni con la fauna locale (nel demo, il protagonista libera una tigre in gabbia, aizzandola contro i pirati). La presentazione in single player si è conclusa con un vero e proprio viaggio psichedelico, sintomo della chiara follia del nostro protagonista, che affronta i suoi ricordi in una serie di visioni distorte del suo arcinemico, Vaas. Dall'altro lato, Ubisoft ha presentato una modalità cooperativa per quattro giocatori, dove gli stessi concetti della campagna principale vengono declinati in modi diversi, con molta attenzione agli stili che si ottengono combinando le varie abilità (cui è dedicato un sistema di crescita simile a quello dei GdR). La carne al fuoco è tanta, per questo *Far Cry 3*, e il livello di produzione sembra essere quello della Ubisoft delle grandi occasioni, anche grazie al diretto coinvolgimento della punta di diamante Ubisoft Montreal.

## L'anno dell'arco

Durante i primi giorni di E3, la raffica di trailer mostrata alle conferenze di Microsoft, Nintendo e Sony ha rivelato una bizzarra tendenza. Nel 2012, gli eroi d'azione che amano essere al passo con la moda brandiscono un bell'arco da caccia. L'abbiamo visto in *Crysis 3*, in *Far Cry 3*, in *Tomb Raider*, *Assassin's Creed III*, *Skyrim: Dawnguard*... e sempre con dei ruoli preminenti, tanto nelle meccaniche di gioco quanto nel character design dei protagonisti di turno. L'arco, del resto, è un comodo strumento di game design, che permette di applicare le dinamiche delle armi da fuoco ai dettami dello stealth. L'unica domanda è: come mai se ne sono accorti tutti contemporaneamente? In ogni caso, preparate la faretra, il 2012 e il 2013 saranno pieni di frecce!

■ Casa **2K Games** ■ Sviluppatore **Gearbox Software** ■ Data di uscita **21 settembre** ■ Sito Internet **www.borderlands2.com**

# Borderlands 2

Gearbox sa quel che fa. Alcuni ne avevano dubitato, all'E3 di due anni or sono, quando aveva annunciato il suo strano mix tra uno sparatutto in soggettiva e un gioco di ruolo dal retrogusto di MMOG. Invece, *Borderlands* è stato un successo di critica e vendite, che ha conquistato il cuore di migliaia di fan degli FPS con le sue meccaniche originali e, soprattutto, con la sua fantastica modalità cooperativa, forse la migliore del suo genere. *Borderlands 2* è un seguito diretto, ambientato cinque anni dopo gli eventi del primo episodio, che punta con maggior audacia sugli stessi elementi: il sistema delle armi generate proceduralmente torna in grande stile, con i suoi bizzarri poteri (durante il demo abbiamo imbracciato un fucile che, esauriti i proiettili, si trasformava in una bomba a mano), e con quattro nuovi protagonisti, analoghi come stile a quelli del primo episodio, tutti con abilità da sbloccare a suon di punti esperienza. Nella missione provata presso lo showfloor abbiamo dovuto proteggere un robot mentre distruggeva delle statue di Jack il Bello, difendendolo da costanti ondate di nemici indiavolati. Tutto sembra funzionare alla perfezione, dalle armi, potenti e appaganti, alle Intelligenze Artificiali, che sono apparse molto più abili nel posizionarsi nel mondo di gioco e nel coordinarsi con le altre unità. Ci sarà da divertirsi!

■ Lo stile grafico rimane fedele al primo capitolo, con dei coloratissimi paesaggi in Cel-Shading.

■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Crytek** ■ Data di uscita **febbraio 2013** ■ Sito Internet **www.crysis.com**

# Crysis 3

■ Non ci è stata comunicata l'esatta configurazione del PC su cui abbiamo provato il demo, ma nel dubbio abbiamo iniziato a risparmiare per una nuova scheda grafica.

Nello stand di EA, a porte chiuse, era possibile toccare con mano *Crysis 3*, vedendo da vicino le meraviglie grafiche del CryEngine 3. Naturalmente, abbiamo giocato su un PC di fascia molto elevata, ma la resa è di quelle che lasciano senza parole: la New York di *Crysis 3*, incapsulata in un "dome" della Cell, ha sviluppato una fitta vegetazione da foresta pluviale, fatta apposta per mettere in mostra i possenti muscoli del motore. Tutto, dagli specchi d'acqua alle piante, è semplicemente una spanna sopra rispetto agli altri sparatutto che abbiamo visto all'E3. Anche la giocabilità dice la sua, grazie ai flessibili poteri della nanotuta, questa volta affidata a Prophet. Come sempre, è possibile puntare sulla forza bruta, ma *Crysis 3* regala anche nuovi strumenti per darsi allo stealth. Usando l'arco, l'invisibilità e gli altri poteri della tuta, il nostro eroe diventa un cacciatore devastante, proprio come "Predator". Inoltre, Crytek continua a mantenere la struttura aperta dei livelli, senza incanalare il giocatore sugli ormai onnipresenti binari degli sparatutto. Se siete dei fan del genere, insomma, sarà difficile dire di no a *Crysis 3*.

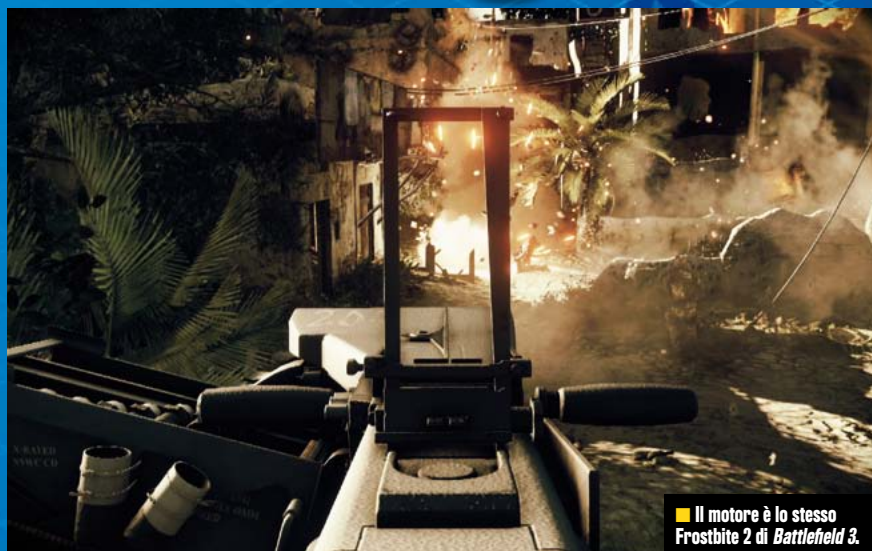
■ Casa **Activision Blizzard** ■ Sviluppatore **Treyarch** ■ Data di uscita **13 novembre 2012** ■ Sito Internet **callofduty.com/blackops2**

# Call of Duty Black Ops 2

■ Le missioni "Strike Force": una breve digressione dalla struttura lineare di *Call of Duty*.

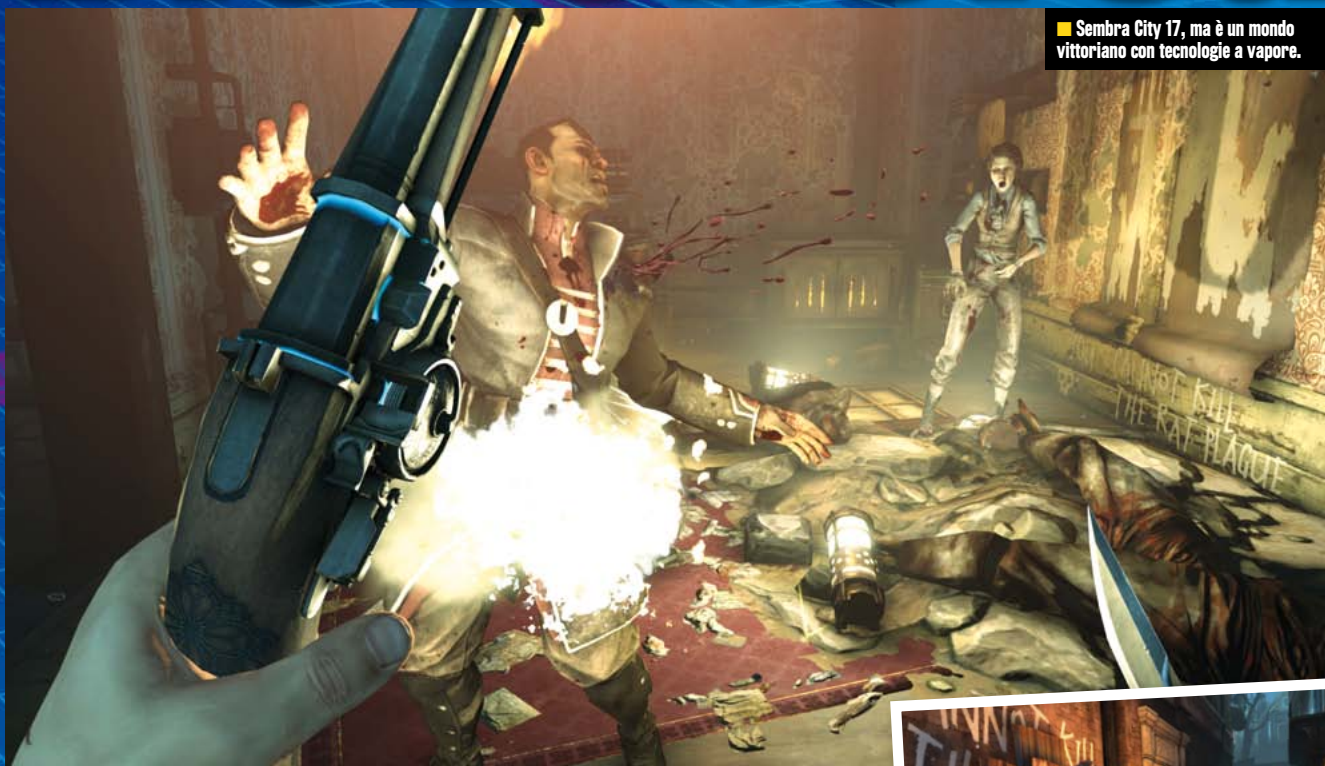
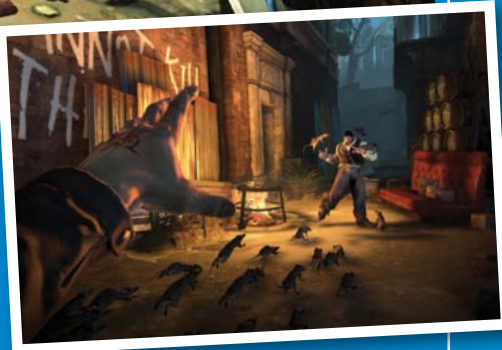
Il successo di *Call of Duty* è stato il grande fenomeno dell'intrattenimento videoludico degli ultimi anni. La serie di Activision, anno dopo anno, ha continuato a registrare cifre da record, spingendo anche altri publisher a imitarne la formula e, in ultima analisi, portando a un certo appiattimento nel genere degli FPS bellici. Si è così creata una frattura, nel mondo dei videogiochi: da un lato c'è il grande pubblico, cui il lineare spettacolo di *Call of Duty* calza come un guanto, e dall'altro ci sono gli appassionati, che pur gradendo (in alcuni casi) la sua porzione multiplayer sono stufi dei rigidi binari che guidano le campagne. Con una raffinata mossa, Treyarch persevera con la sua formula, a base di livelli lineari con passaggi precalcolati, ma introduce un nuovo tipo di eventi, ossia le missioni "Strike Force". In alcuni momenti della trama, il giocatore verrà messo davanti a dei bivi, nei quali decidere quale Strike Force affronterà, escludendo le altre scelte. Si tratterà, tra l'altro, di scontri più simili al multiplayer, in arene aperte, nelle quali completare una serie di obiettivi "comandando" le forze a propria disposizione. Avremo modo di assegnare ordini ai soldati o di assumerne il controllo diretto, arrivando anche a pilotare i vari droni. E se si muore? Il gioco tornerà alla trama principale, senza dare modo di ricominciare la Strike Force, registrando una sconfitta. Naturalmente, le scelte fatte e l'esito degli scontri influenzeranno la trama. È una soluzione semplice che, pur mantenendo la formula amata da milioni di fan, prova a fare un passo anche nella direzione dei cosiddetti giocatori hardcore.

■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Danger Close** ■ Data di uscita **25 ottobre 2012** ■ Sito Internet **www.medalofhonor.com**

# Medal of Honor Warfighter

■ Il motore è lo stesso Frostbite 2 di *Battlefield 3*.

Non è un segreto che, rilanciando il marchio di *Medal of Honor*, Electronic Arts punti a una fetta della ricca torta di utenti di *Call of Duty*. Come lo scorso episodio, *Medal of Honor: Warfighter* scommette tutto su un tipo di giocabilità molto simile, con livelli lineari ed eventi precalcolati, ma con un approccio meno esagerato, che tenta di ritrarre in maniera verosimile la vita degli operatori delle forze speciali. Traduzione: più attenzione ai dialoghi e alla trama (tratta da un collage di storie vere, compilato dai consulenti militari di EA, ex soldati del Tier 1 dell'Esercito USA), meno esplosioni sopra le righe. Oltre alla campagna single player, *Warfighter* promette un'avventura cooperativa, separata da quella principale, e una nuova modalità multiplayer "blue vs blue", che permetterà di calarsi nei panni delle forze speciali di altri paesi (niente conferme sull'esercito italiano, al momento). Il compito di *Medal of Honor: Warfighter* è molto difficile, perché deve differenziarsi da *Call of Duty* e, al tempo stesso, imitarne alcuni elementi. La sensazione è che lo sviluppo stia proseguendo alla grande, e che ci si possa aspettare un livello di qualità sensibilmente superiore allo scorso episodio.

■ Casa **Bethesda** ■ Sviluppatore **Arkane Studios** ■ Data di uscita **12 ottobre** ■ Sito Internet **www.dishonored.com**

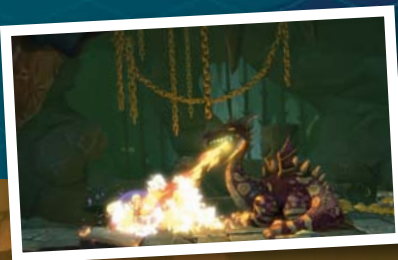
# Dishonored

■ Sembra City 17, ma è un mondo vittoriano con tecnologie a vapore.

## C'è un mondo indie, là fuori

Un tempo, l'E3 sembrava la Mecca del videogioco, l'evento in grado di condensare in tre giorni tutto quel che di significativo succede nel mondo dei pixel. Quest'anno, tra gli avventori della fiera serpeggiava la consapevolezza che una grande fetta del gaming, non più trascurabile, fosse assente. Ci riferiamo agli sviluppatori indipendenti, che, con l'eccezione di un piccolo stand, hanno largamente disertato la fiera. E non solo: la direzione artistica e il design dei cosiddetti titoli a tripla A è sempre più distante da quel che vediamo nei "giochini" indie. All'E3 non c'erano stand per Notch e la sua Mojang, per dirne una, e non si è visto nulla della nuova generazione di videogiochi dal basso, quelli finanziati da Kickstarter. Il videogame si sta evolvendo, e nel farlo sta prendendo due vie distinte, sempre più diverse e, per certi versi, incompatibili. Se l'E3 è la Notte degli Oscar, inizia a sentirsi l'esigenza di un Sundance Film Festival.

Sembra un *Deus Ex* in salsa steampunk, con pizzico di *BioShock* per rendere più pepati i combattimenti. In un E3 dove il termine "lineare" viene percepito più o meno come una parolaccia, *Dishonored* colpisce per la sua struttura aperta e per la flessibilità del sistema di gioco. Il demo che abbiamo affrontato, per esempio, permetteva d'infiltrarsi in un palazzo, tuffandosi in acqua e salendo sulle pale di un mulino. Sarebbe stato possibile anche usare la forza, sbaragliando le guardie e facendo scattare gli allarmi, oppure combinare i propri poteri (un teletrasporto a breve gittata, un rapido controllo mentale, un rallentamento del tempo e una serie di abilità offensive) per aggirare le difese e arrivare dritti al bersaglio. Interessante come *Dishonored* consenta e incoraggi l'impiego creativo delle risorse a propria disposizione, senza imporre limiti troppo severi alle abilità e, soprattutto, puntando su un level design ricco di passaggi e vie secondarie, anche in verticale.
Lo stile grafico è colorato e ispirato, anche se le ambientazioni steampunk iniziano a inflazionarsi: i personaggi hanno un look poco realistico, quasi caricaturale, ma azzeccato, un po' come i protagonisti di *BioShock Infinite* (uno dei grandi assenti della fiera), mentre i paesaggi di questa distopia a vapore ricordano le vedute di City 17 e l'universo di *Half-Life 2*. È un caso? Certo che no, perché è proprio Viktor Antonov, visual designer del capolavoro di Valve, a occuparsi della direzione artistica di *Dishonored*. Dulcis in fundo, i combattimenti sono molto avvincenti, sia per i tanti possibili usi delle armi e dei poteri, sia per la meccanica della parata, che permetterà ai giocatori con i riflessi più pronti di compiere delle letali contromosse. Bethesda ha per le mani qualcosa di veramente valido, e aver toccato con mano una versione giocabile di *Dishonored* è stata una delle esperienze migliori di questo E3.

■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Double Fine** ■ Data di uscita **primo trimestre 2013** ■ Sito Internet **www.doublefine.com**

# The Cave

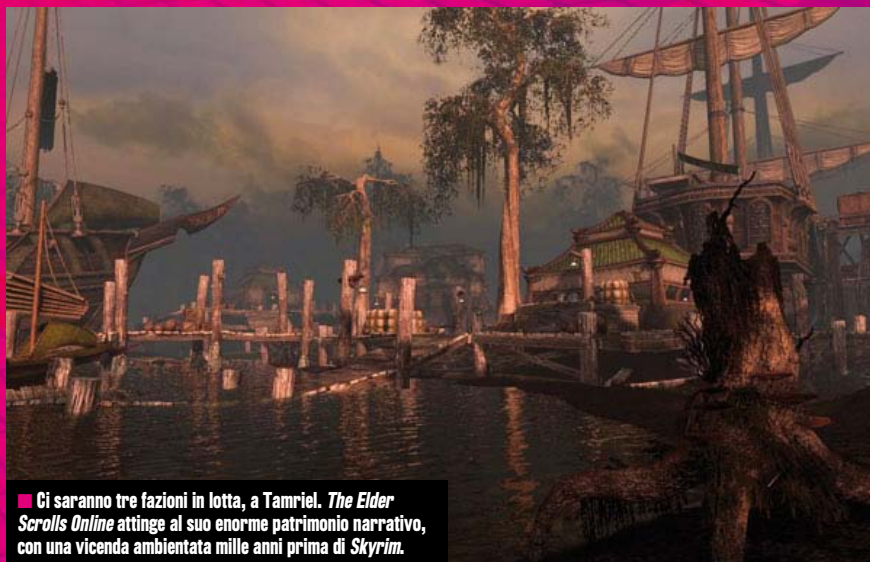
Ron Gilbert è tornato. Il signor *Monkey Island*, dopo tanti anni di relativo silenzio e la piacevole uscita di *Deathspank*, è di nuovo sotto le luci della ribalta. Da un lato, insieme all'amico Tim Schafer, è alla guida del progetto "Double Fine Adventure", il miracolo che ha dato il la al recente fenomeno legato a Kickstarter. Dall'altro, sotto l'egida di Sega, sta per pubblicare *The Cave*, uno dei titoli più interessanti e frizzanti di questo E3.
A prima vista sembra un normale gioco di piattaforme bidimensionale, ma in realtà è una raffinata avventura, con un forte accento sullo humour e la narrazione. Un po' come succedeva nell'antico *Maniac Mansion*, sarà possibile scegliere tra sette strampalati personaggi, tutti con abilità e storie diverse. Si va dal guerriero in cerca di Excalibur al bifolco a caccia dell'amore della sua vita, passando per scienziati, gemelli horror ed esploratori, e il tutto si svolge in una caverna parlante. Si tratta di un mondo unico, senza stacchi o caricamenti, nel quale dovremo risolvere enigmi avvalendoci dei tratti distintivi degli eroi scelti. Naturalmente cambieranno le soluzioni, ma anche i dialoghi e le scene d'intermezzo. Ron Gilbert, con *The Cave*, sembra ripescare lo stile teatrale del suo glorioso passato punta e clicca, declinandolo secondo un apparato di design più moderno. E se diciamo che Ron Gilbert è tornato, è perché vedendo il demo a porte chiuse di *The Cave* abbiamo la sensazione che il vecchio maestro abbia ritrovato la voglia di salire in cattedra.

## I grandi assenti

Questo E3, oltre a un numero di annunci inediti minore rispetto agli scorsi anni, ha anche visto un nutrito gruppo di grandi assenti. Ecco chi ci saremmo aspettati di "incontrare" sullo showfloor:

***GTA V* –** Il prossimo blockbuster di Rockstar non si è degnato di presentarsi. Nemmeno un trailer, un teaser... niente di niente!
***XCOM* –** La serie ha fatto presenza con *Enemy Unknown*, remake dello strategico originale, ma l'FPS è sparito sostanzialmente nel nulla. Ci sono stati svariati rinvii e un silenzio stampa pressoché totale. Che il progetto sia stato annullato?
***BioShock Infinite* –** Abbiamo trovato *Dishonored*, che ricorda *Infinite* nello stile, ma di *BioShock* neanche l'ombra. Non temete, però, l'uscita è ancora attesa per febbraio 2013.
***Brothers in Arms: Furious 4* –** Che Gearbox sia troppo impegnata con *Borderlands 2*, per lavorare a questo nuovo (e particolare) episodio di *Brothers in Arms?* Parrebbe proprio di sì.
***Prey 2* –** Nei mesi precedenti l'E3 si sono inseguite voci sul presunto annullamento di questo interessante progetto. Bethesda, in seguito, ha smentito tutto, ma alla prova dei fatti *Prey 2* è stato uno degli assenti ingiustificati.

■ Casa **Bethesda** ■ Sviluppatore **Zenimax Online Studios** ■ Data di uscita **2013** ■ Sito Internet **www.elderscrolls.com**

# The Elder Scrolls Online

Presentare un gioco di massa all'E3 è molto difficile. Dopo il boom di *World of Warcraft* c'è stata una vera e propria inflazione dei MMOG, che ha reso sempre più difficile spiccare nel settore. Abbiamo tanti titoli, e persino produzioni di altissimo livello come *Star Wars: The Old Republic* fanno fatica a decollare (o a restare in volo). Inoltre, si tratta di giochi che si esprimono in decine di ore, e che comunicano ben poco nelle strette tempistiche dei demo di Los Angeles, i quali tendono a non superare la ventina di minuti. Detto questo, la presentazione di *The Elder Scrolls Online* non ha fatto breccia nei nostri cuori. Lo stile grafico si ispira chiaramente a *World of Warcraft* e, pur essendo gradevole, sembra lontano da ciò che associamo a *The Elder Scrolls*. La quest cui abbiamo assistito pone l'accento su come le azioni del giocatore influenzino il mondo che lo circonda, un po' come se l'esperienza fosse godibile anche in single player (come in *The Old Republic*). Il sistema di combattimento, con visuale in terza persona, sembra quello standard dei MMOG, mentre il PvP promette battaglie campali, che però sono state solo accennate da un rapidissimo filmato, non interattivo. Il punto forte di *The Elder Scrolls Online* è il ricco background della serie, ma sarà sufficiente a emergere in un mondo sempre più affollato? Ci spiace dirlo, ma non siamo ottimisti.

Ci saranno tre fazioni in lotta, a Tamriel. *The Elder Scrolls Online* attinge al suo enorme patrimonio narrativo, con una vicenda ambientata mille anni prima di *Skyrim*.

■ Casa **Bethesda** ■ Sviluppatore **Bethesda** ■ Data di uscita **agosto 2012** ■ Sito Internet **www.elderscrolls.com**

# Skyrim: Dawnguard

Se la trasposizione online non ci ha convinto, il primo DLC di *Skyrim* ci ha riportato nei familiari territori della serie. Si tratta di una corposa espansione, con circa 20 ore di nuovi contenuti, che ci pone davanti a un vero e proprio dilemma: vorremo unirci alla Dawnguard, un gruppo di umani che lotta contro i vampiri, o aiutare le creature delle tenebre? Abbiamo trascorso un'ora con il gioco, controlli alla mano, nella quale abbiamo prevedibilmente ceduto al lato oscuro. Divenire vampiri conferisce ricchi bonus, ma crea problemi quando si viene esposti al sole. In particolare, giunti a un certo punto, è possibile trasformarsi in un signore dei vampiri, una mostruosa creatura alata, con una notevole potenza d'attacco e una costellazione di abilità dedicata. L'idea è ottima, ma le dimensioni del modello poligonale obbligano la visuale in terza persona (uno dei lati meno riusciti di *Skyrim*) e rendono i movimenti fastidiosamente lenti. Insomma, alla nostra prossima partita ci uniremo ai buoni di turno! *Dawnguard*, in ogni caso, sembra porre molta carne al fuoco, che sfamerà i fan sfegatati che hanno già consumato tutte le quest disponibili.

Il signore dei vampiri ha una forza quasi inarrestabile, ma i movimenti diventano lenti e scomodi.

■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Maxis** ■ Data di uscita **febbraio 2013** ■ Sito Internet **www.simcity.com**

# SimCity

■ La grafica è così viva e colorata che sembra uscire dallo schermo.

Il ritorno di *SimCity* a questo E3, per i giocatori di vecchia data su PC, è molto più emozionante di qualsiasi sparatutto bellico di ultimissima generazione. Il mitico gestionale, capostipite di un intero genere, sta per entrare in una nuova era, con un episodio rivoluzionario sotto tutti i fronti. Alla base troviamo un nuovo motore, il GlassBox, che muove l'intera simulazione scomponendola in tante piccole unità, dette "agenti". Invece che calcolare delle statistiche per poi rappresentarle con elementi grafici, ricava le stesse dalla gestione dei singoli elementi, come i watt di elettricità, il carbone, fino ad arrivare ai lavoratori e ai cittadini. Se una via è trafficata, dunque, non è per un calcolo astratto, bensì perché le attrazioni della città portano più persone in determinate zone, in determinati orari. Questo livello di attenzione si riflette su tutti gli aspetti della vita urbana, inclusi il turismo e il commercio, cui è dedicato un potente sistema multiplayer. Quel che succede nei paesi limitrofi influenzerà i tassi di criminalità e immigrazione, e permetterà anche collaborazioni avanzate, come la creazione di città interamente dedicate alla produzione industriale (o, al contrario, di oasi residenziali). In quest'ottica, il requisito di essere sempre online, per quanto fastidioso, inizia a sembrare giustificato. Quel che è certo, è che *SimCity* rappresenta il futuro dei gestionali, nonché una delle stelle di questo E3.

■ Casa **2K Games** ■ Sviluppatore **Firaxis** ■ Data di uscita **12 ottobre** ■ Sito Internet **www.xcom.com**

# XCOM: Enemy Unknown

■ Il cambiamento più evidente è l'abbandono delle caselle quadrate, in favore dei più versatili esagoni.

Ci sono sentimenti contrastanti, su questo remake del primo *X-COM*. Da un lato, siamo alle prese con uno dei più grandi classici della storia del PC, un titolo con uno spessore che, per certi versi, è rimasto ineguagliato fino ai giorni nostri: i videogiocatori sono molto sensibili, quando si mette mano ai loro ricordi. Dall'altro, i lavori sono in mano a Firaxis, lo studio di *Civilization*, mostro sacro della strategia e dei turni. Il risultato è un gioco con un'interfaccia più semplice, che sostituisce le macchinose unità di tempo con un sistema più intuitivo (ma che mantiene il concetto di azioni limitate), e introduce nuove possibilità nella personalizzazione dei marine, che potranno seguire diverse specializzazioni. Gli altri cambiamenti cui abbiamo assistito durante la dimostrazione a porte chiuse dell'E3 riguardano una certa spettacolarizzazione degli eventi, che in vari casi vengono sottolineati da brevi scene d'intermezzo, e un ritmo che pare più serrato, forse anche a scapito dell'atmosfera. Ciò che non cambia, stando alle promesse di Firaxis, è invece lo spessore gestionale, che ci vedrà costruire nuove basi, ricercare tecnologie aliene e gestire i rapporti diplomatici con le nazioni che finanziano l'operazione XCOM. Se siete appassionati di strategia a turni, insomma, unitevi a noi e incrociate tutte le dita di cui disponete, nella speranza che Firaxis riesca nella difficile impresa di far risorgere questa grande saga.

■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Criterion** ■ Data di uscita **2 novembre** ■ Sito Internet **www.needforspeed.com**

# Need for Speed: Most Wanted

Dopo la magra figura fatta da Black Box con *Need for Speed: The Run*, Electronic Arts riaffida le redini della serie a Criterion, la casa di *Burnout*, ma anche del migliore *Need for Speed* della storia recente, l'ottimo *Hot Pursuit*. Il demo mostrato durante la conferenza EA ha svelato quel che tutti ci aspettavamo: un gioco di corse somigliante sempre più a *Burnout*, in particolare a *Paradise*, che con la storica serie condivide solo il nome e le auto. Lungi da noi lamentarci, però, perché come al solito Criterion dimostra di essere la regina della velocità e degli incidenti, con paesaggi che sfrecciano a 60 frame al secondo e gare furiose e violente. Proprio come in *Paradise*, del resto, le competizioni avranno un punto di partenza e un traguardo, ma lasceranno ai piloti il piacere di scegliere che strada fare, aprendo la caccia alla scorciatoia e aggiungendo un pizzico di libera esplorazione alla miscela. Non mancherà nemmeno la polizia, che cercherà di interrompere con tutti i mezzi le gare illegali, lanciandosi in inseguimenti da fare invidia a "The Blues Brothers". Sul fronte del multiplayer abbiamo il gradito ritorno di Autolog, la piattaforma online di *Need for Speed*, che sarà ancora più intrecciata all'esperienza di gioco: invece di avere un menu dedicato, apparirà direttamente sulle schermate, segnalando le sfide disponibili e i tempi segnati dagli amici.

■ Dopo *The Run*, la mano sapiente di Criterion era proprio quel che ci voleva, per *Need for Speed*.

■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Codemasters** ■ Data di uscita **settembre 2012** ■ Sito Internet **www.codemasters.com**

# F1 2012

Codemasters si è ricavata una sua nicchia nel mercato dei giochi di corse, sia sullo sterrato dei vari *DiRT*, sia sull'asfalto della Formula 1. Negli scorsi anni, la serie di *F1* ci ha abituato a delizie tecniche, spingendo verso nuove vette il suo EGO Engine, ma in questo E3 è stata la giocabilità a finire in primo piano. Il motore grafico, salvo qualche aggiornamento, è sostanzialmente lo stesso; tanto che, a uno sguardo distratto, l'edizione *2012* è quasi indistinguibile dalla precedente. Le novità, oltre all'aggiornamento dei roster ufficiali (con tutte e dodici le squadre e i ventiquattro piloti partecipanti), riguardano il nuovo circuito di Austin, in Texas, e una modalità dedicata espressamente ai principianti. Non ci riferiamo tanto ai soliti aiuti automatici alla guida, bensì a una modalità "scuola" per imparare a domare i bolidi e capire quali tecniche utilizzare per fermare il cronometro su tempi competitivi.

■ Casa **Disney Interactive Studios** ■ Sviluppatore **Junction Studios** ■ Data di uscita **novembre 2012** ■ Sito Internet **disney.go.com**

# Epic Mickey 2: The Power of Two

Parlare con Warren Spector è sempre un grande onore. Il creatore di *Deus Ex* è diverso dai tanti game designer in cui ci si imbatte alle fiere, che ripetono come macchine i punti chiave dei comunicati stampa forgiati dagli studi di pubbliche relazioni. Spector parla, ragiona, raccontando con passione e originalità i perché del suo gioco dedicato a Topolino, sia dal punto di vista della giocabilità, sia da quello del suo sconfinato amore per Disney (pensate che ha un'intera casa dedicata alla sua collezione di cimeli e nastri originali). *Epic Mickey 2* è il seguito diretto del primo episodio uscito su Wii, un platform tridimensionale con tanto spazio per i segreti e il ragionamento. La trama racconta le vicende di uno strano mondo popolato dai personaggi meno noti di Disney, quelli finiti nel dimenticatoio, come Osvald il coniglio fortunato, che affiancherà Topolino nella sua avventura. Come il titolo suggerisce, *Epic Mickey 2*, pur essendo giocabile da soli, punta tutto sulla cooperativa, con livelli e situazioni di combattimento studiati per dare il meglio nelle sessioni multiplayer. *The Power of Two* è un gioco strano e profondo, che nonostante le apparenze racchiude tutto lo stile e la classe di una leggenda quale Warren Spector. Di certo non sarà per tutti i palati, ma è bello sapere che arriverà anche su PC.

■ Il Topolino di Warren Spector vive in un mondo molto più dark rispetto ai canoni Disney.

■ Casa **Square Enix** ■ Sviluppatore **Hapti.co** ■ Data di uscita **attualmente in Beta** ■ Sito Internet **www.gameglobe.com**

# Gameglobe

La creazione di contenuti, per certi giocatori, è un'esperienza ludica superiore alla fruizione degli stessi. Come è stato dimostrato dal successo di *Minecraft* e dalle forti comunità di *Little Big Planet*, su PlayStation 3, il mondo è pieno di costruttori e apprendisti game designer. È proprio per questo che sul caotico showfloor di questo E3 ci siamo soffermati davanti al booth di Hapti.co, uno sconosciuto studio di Copenhagen, sotto l'ala di Square Enix. Questa piccola realtà, chiaramente studiata e finanziata per far gola al crescente mercato di videogiocatori indie, punta tutto sull'accessibilità, con un potente editor, estremamente intuitivo, direttamente nel browser. In pochi clic si possono creare livelli con un notevole livello di complessità, riempiendoli di insidie e nemici, avendo accesso anche allo scripting degli eventi e alle I.A. Il motore di Gameglobe è pensato per dare vita a platform e giochi d'azione tridimensionali, ma la fantasia degli utenti della beta ha già superato i limiti inizialmente concepiti dai programmatori, generando piccole avventure grafiche e addirittura a racconti horror. Altro dato interessante, considerando l'importanza della dimensione social nei giochi come questo, è che i livelli creati avranno un url unico, e potranno quindi essere linkati agli amici come se fossero dei video di YouTube. Per giocarci sarà sufficiente un clic, senza la necessità di registrarsi su un sito o di effettuare dei login. Gameglobe è attualmente in Beta: perché non andate a iscrivervi sul sito ufficiale? È impossibile dire se l'esperimento di Square Enix sarà un successo, ma le potenzialità ci sono tutte.

■ Creare un livello 3D in cinque minuti? Con Gameglobe si può fare direttamente da un browser.

**E NEL 2013?**
L'appuntamento con l'E3 2013, forse, non sarà più a Los Angeles. L'ESA, l'ente che organizza la manifestazione, sta considerando di spostarla in un'altra città americana. Possiamo suggerire New York?

# ASSASSIN'S CREED III

## Il sogno americano di un Assassino indipendente è una libertà senza confini.

### SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Azione
- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Ubisoft Montreal
- **Data di uscita:** 30 ottobre 2012
- **Internet:** http://assassinscreed.ubi.com/ac3/it-IT
- **Storia degli sviluppatori:** Pur restando il quartier generale in cui la serie *Assassin's Creed* è nata e cresciuta, nel corso degli anni a Ubisoft Montreal si sono affiancati altri studi sparsi per il mondo, nella realizzazione di episodi sempre più complessi e articolati. Per *Assassin's Creed III*, lo sviluppo prevede il coinvolgimento di Ubisoft Annecy per quanto riguarda le modalità multiplayer, mentre Ubisoft Singapore si occupa del perfezionamento delle spettacolari battaglie navali incluse nel gioco.

## AMERICA.

**Indipendenza. Libertà. Queste sono le parole d'ordine di *Assassin's Creed III*, il prossimo episodio di una serie che cambia luoghi, epoche e protagonisti, ma rimane fedele al suo originale Animus pugnandi.**

Lo spirito di battersi proprio di ogni essere vivente è, infatti, ancora più radicato in Connor Kenway, un Assassino mezzo inglese e mezzo mohawk che lotta per la libertà della sua gente dalla tirannia dei coloni invasori, nel corso della guerra d'indipendenza americana. Ratohnhaké:ton, questo il suo nome indiano, è il terzo avo, dopo Altair ed Ezio Auditore, le cui epiche gesta possono essere rivissute dal "ragazzo di oggi" Desmond Miles grazie al tramite tecno-genetico rappresentato dall'Animus. L'infinito scontro tra Assassini e Templari si sposta, quindi, Oltreoceano, nei rivoluzionari territori (quasi) incontaminati della Frontiera Americana. Dopo un E3 losangelino in cui Ubisoft ha fatto sfracelli grazie a una conferenza ricca e gustosa, di cui *Assassin's Creed III* è stato il piatto forte (insieme al suo tecnologico seguito spirituale *Watch Dogs*), è d'obbligo approfondire l'argomento su questo capolavoro annunciato. Vediamo di riassumere, dunque, quanto di nuovo la fiera ha rivelato su questo episodio della serie attraverso trailer inediti, demo osservati e anteprime giocate, oltre che mediante le parole di Alexander Hutchinson, creative director di *Assassin's Creed III*, e di Damien Kieken, game director per quanto riguarda la componente multiplayer del gioco.

### AVVENTURA IN SINGOLO

"Volevamo un gioco che desse una sensazione di vastità e varietà, e abbiamo creato uno scenario che esalta non solo le città del tempo, come New York e Boston, ma anche un Nuovo Mondo selvaggio interamente esplorabile fatto di foreste, colline e fauna autoctona, completato da un sistema meteorologico dinamico con estati dai colori caldi e inverni nevosi. Il contesto geografico e storico differente ci ha permesso di ampliare ulteriormente le dinamiche della serie, con nuove armi e tecniche di combattimento contro nemici inediti, e con un parco di mosse e animazioni che consentono di muoversi in maniera ancora più fluida e acrobatica anche negli ambienti naturali", Alex Hutchinson pone giustamente l'accento su una delle caratteristiche principali di *Assassin's Creed III*: la perfetta integrazione tra morfologie artificiali e naturali, che si rispecchia anche nell'equivalente eclettismo dinamico che connota il nuovo protagonista. Dai rami degli alberi alle palizzate dei forti, dai tetti delle case ai bordi dei precipizi: Connor è un Assassino mezzosangue e, come tale, conosce i segreti sia della natura selvaggia, sia della civiltà urbana.

"Il sistema di controllo del personaggio e dei suoi movimenti è il più completo che potete trovare in ambito videoludico", sottolinea Hutchinson. "E questo non solo per quanto riguarda il puro movimento, acrobatico o meno, ma anche in termini di abilità stealth (che prevedono nuove zone e dinamiche d'occultamento) e, soprattutto, di tecniche di combattimento. La caccia agli animali selvaggi è una delle nuove possibilità offerte al protagonista. Gli animali popolano tutta la Frontiera, e anche qualche zona cittadina. La loro distribuzione non è casuale, ma rispecchia gli habitat naturali, e il loro comportamento è gestito dall'Intelligenza Artificiale. Il giocatore potrà cacciarli, ferirli, ucciderli, o anche evitarli del tutto. Secondo come vengono uccisi, rendono disponibili diversi tipi di oggetti, che possono essere utilizzati nelle missioni, scambiati o venduti." Naturalmente, oltre a lupi, cervi e tutta la fauna locale, ci saranno anche i cavalli. "I cavalli sono, come sempre, il modo più veloce per attraversare le zone rurali e selvagge, ancora più estese in questo episodio", spiega Hutchinson, "anche se non sarebbe corretto dire che svolgano un ruolo più importante che

> "Un Assassino mezzosangue, che conosce i segreti sia della natura selvaggia, sia della civiltà urbana"

## BATTAGLIA NAVALE

L'intero E3 2012 è stato travolto dai marosi delle battaglie navali di *Assassin's Creed III*. Affidati a Ubisoft Singapore e al mission director Phil Bergeron, tali duelli in alto mare avranno necessariamente una dinamica un po' meno realistica e più arcade di quella storica consentita dalle leggi della fisica e dalle caratteristiche dei velieri del tempo. Le virate saranno velocizzate rispetto alla realtà, anche se si dovranno comunque impostare rotte e traiettorie balistiche con grande anticipo, così da trovarsi nella posizione e alla distanza giusta per colpire e affondare gli avversari. In particolare, l'approccio tattico caratteristico degli scontri tra navi storiche di questo tipo, dotate di batterie di cannoni ai due lati del ponte, costringe il giocatore a dinamiche di combattimento molto diverse dal solito, in cui il nemico va affiancato o incrociato, non puntato frontalmente. L'ampio raggio di fuoco garantito dallo spiegamento di cannoni che sparano all'unisono (con munizioni differenti selezionabili dal giocatore) compensa solo parzialmente la necessità di far partire la bordata entro una finestra temporale piuttosto limitata e anticipata per colpire l'imbarcazione avversaria, soprattutto se distante e diretta in direzione opposta. Tali spettacolari sequenze di combattimento tra navi saranno protagoniste non soltanto della vicenda principale, ma anche di un'importante porzione secondaria del gioco, per un totale di parecchie ore da passare sulle acque dell'oceano.

## ANVIL NEXT

Robusta come un'incudine, la nuova versione dell'Anvil Engine, denominata Next, porta letteralmente la grafica di *Assassin's Creed* al prossimo livello. Si parla, per esempio, di un ordine di grandezza in più per la capacità nel muovere gruppi poligonali di Personaggi Non Giocanti, che passano da 100 a 1.000 unità contemporaneamente. Per quanto riguarda il protagonista, invece, il nuovo motore promette animazioni concatenate tanto più complesse quanto più fluide, così da assecondare le nuove capacità assassine tutte all'insegna del dinamismo e delle combo d'attacco a disposizione di Connor. A proposito di dinamismo, poi, il mondo di gioco vanterà non solo condizioni meteorologiche e ambientali variabili – con tanto di aurore boreali – ma anche scenari mutevoli nel tempo, con insediamenti e persone che si spostano regalando più imprevedibilità al gioco.

Il funambolico "dardo a corda" di Connor promette eliminazioni ancora più veloci, fantasiose e spettacolari.

Northwest Passage: per la prima volta nella serie, avremo una mappa multiplayer non confinata entro le mura cittadine.

> "Le mappe e i personaggi disponibili in multiplayer sono assolutamente inediti"

nei precedenti episodi. Come nella realtà americana del XVIII secolo, sono facilmente recuperabili soprattutto nei pressi delle città e degli accampamenti".

Cavalli e animali selvaggi, d'accordo, ma i combattimenti veri e propri si svolgeranno sempre e comunque appiedati contro nemici in carne e ossa. "Come dicevamo, anche il sistema di combattimento è ancora più completo e flessibile di prima. Volevamo creare un protagonista che fosse il più dinamico possibile persino nelle fasi di battaglia, capace di uccisioni in movimento mediante qualsiasi tipo di arma, oltre alle solite lame celate, magari sfruttando l'ambiente di gioco. Anche i combattimenti classici 'accerchiati' sono stati resi meno statici, grazie a un atteggiamento più aggressivo che sostituisce la parata con la schivata, doppiata da vari tipi di contrattacco, cercando di concatenare quante più uccisioni possibile".

Nonostante il nuovo dinamismo assassino, evidente anche in video grazie all'uso sia di mosse inedite, sia di armi quali il tomahawk, l'arco, il "dardo a corda" (utilizzabili anche in dual wielding, suddividendone la gestione tra tool e armi veri e proprie), ci è parso però di notare il vecchio vizio proprio dell'Intelligenza Artificiale di *AC* nell'attaccare il giocatore con un'unità per volta, rendendo i duelli in inferiorità numerica più una questione di pazienza che di abilità. Quando avremo modo di provare estensivamente la campagna principale, verificheremo se lo storico difetto permarrà o meno.

Boston è solo una delle città in cui Connor saprà far valere le proprie arti d'assassino.

Il gentil sesso non è troppo gentile nel multiplayer di *AC III*, "agganciando" così gli spasimanti.

## EDIZIONI SPECIALI

Sono ben quattro le edizioni di *Assassin's Creed III* previste nel momento in cui scriviamo. Oltre a quella Standard e a una Special Edition che include la missione single player aggiuntiva "Un pericoloso segreto" (con tanto di moschetto a pietra focaia come premio), *AC III* sarà disponibile in due versioni inscatolate. La Join or Die Edition conterrà, oltre al gioco, un medaglione originale degli Assassini, il diario segreto di George Washington su Templari e Assassini, la missione single player extra "Spettro guerriero" (che sblocca la mazza da guerra di Pontiac come arma bonus) e il pacchetto multiplayer "Cecchino" dedicato a una delle specializzazioni più amate (e odiate!) nelle arene multiplayer. L'ancor più impressionante confezione in metallo decorato della Freedom Edition conterrà, invece, quanto offerto dall'edizione Join or Die (tranne il medaglione), aggiungendo una litografia esclusiva, una action figure di Connor alta 24 centimetri e la missione aggiuntiva single player "Antiche rovine maya", grazie alla quale sbloccare una sciabola corta appartenuta nientemeno che al capitano/pirata Kidd. Le varie edizioni sono prenotabili sull'Ubi Shop (**http://shop.ubi.com/store/ubiemea/it_IT/home**), con prezzi PC che vanno dai 50 euro della Special Edition agli 80 euro della Freedom Edition.

## MODALITÀ MULTIPLAYER

L'unico aspetto del gioco che abbiamo potuto testare con mano all'E3 è stata, infatti, la modalità multiplayer denominata Domination. Si tratta di una tipologia di partita a squadre: un quattro contro quattro in cui l'obiettivo è catturare e difendere tre zone sensibili della mappa, controllando il maggior numero di aree per più tempo possibile, così da accumulare punti. "Una modalità multiplayer piuttosto standard, penserete voi," approfondisce Damien Kieken, "se non fosse per un piccolo dettaglio 'assassino': quando si tenta di conquistare un territorio nemico, si diventa automaticamente un bersaglio, e occorre nascondersi, mimetizzarsi tra la folla o stordire l'inseguitore per garantirsi il tempo necessario alla cattura dell'area, trasformandosi così da preda in predatore." Un dettaglio che rende piuttosto particolare la modalità Domination di *Assassin's Creed III*.
Il lavoro di squadra è essenziale, così come un buon mix tra pianificazione tattica preliminare, infiltrazione stealth e aggressività. Visto che ogni team è composto da quattro membri e le zone da conquistare sono tre, controllarne due è l'obiettivo primario, almeno sul breve termine. Conviene, quindi, mandare un giocatore a conquistare l'area più vicina, mentre gli altri tre si buttano sulla zona a media distanza, presumibilmente quella da contendere con la squadra avversaria.

"Dato il cambio del contesto storico e geografico rispetto al resto della serie, sia le mappe, sia i personaggi disponibili in multiplayer sono inediti. Le prime non sono necessariamente chiuse tra edifici cittadini o mura perimetrali, ma possono essere anche piuttosto aperte e in mezzo alla natura, per esempio la Northwest Passage. Come nel gioco in singolo, anche il multi avrà un meteo dinamico, con ovvie ripercussioni innanzitutto sulla visibilità. La decina abbondante di personaggi selezionabili, poi, riflette le tensioni sociali e politiche del New England del XVIII secolo, traendo ispirazione anche da lungometraggi quali 'L'Ultimo dei Mohicani' e 'Il Patriota'."
Non solo mappe, personaggi e modalità: il multiplayer di *Assassin's Creed III* vanterà anche rinnovate dinamiche di gioco e di contorno, grazie all'introduzione di un terzo slot abilità dedicato ad armi a distanza quali pistole e pugnali da lancio, a nuovi perk – come, per esempio, Unstoppable (per fughe tra la folla più dirette e poderose), Glimmer (semi-invisibilità) e Animus Shield (invulnerabilità temporanea nei confronti delle abilità avversarie) – e a un più flessibile sistema di creazione dei team e delle partite.

Sia in singolo, sia in multiplayer, *Assassin's Creed III* promette una vera e propria rivoluzione (americana) in termini geografici e storici, accompagnata da ulteriori aggiunte e affinamenti a una formula di gioco che di strada ne ha fatta proprio tanta, da quell'acerbo e ripetitivo primo capitolo della serie. Perché Assassini non si nasce, ma si diventa. GIOCHI COMPUTER

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

## LINGUAGGIO MACCHINA

**Questo mese abbiamo un router wireless in grado di garantire la connessione anche in appartamenti ampi e su più piani, e una scheda madre di AMD che piacerà a chi si diletta con l'overclock.**

# CARO PC, COME SEI CRESCIUTO

**DAI primi, costosi e per molti inutili Altair ai mitici Apple II, per arrivare all'era Commodore e ai giorni nostri, i PC hanno segnato l'evoluzione dei tempi, del mercato e anche dei videogiochi.**

Eppure, il personal computer è "cresciuto" in maniera strana. Ne abbiamo tutti in casa uno e non potremmo farne a meno, ma è un dispositivo che si acquista sempre meno. Per tanti motivi (crisi economica, successo di smartphone e tablet, e via dicendo), ma anche perché un PC di qualche anno fa, ormai, è in grado di svolgere tutti i compiti, anche i più onerosi. Proprio in questi giorni, la rottura di un hard disk mi ha spinto a cambiarlo e, dati i prezzi convenienti, ho optato per due economiche unità a stato solido (SSD) da mettere in RAID 0. Ho cercato il manuale della mia scheda madre per sincerarmi di non aver problemi, e ho realizzato che è stata prodotta alla fine del 2006. Monta un Core2 Extreme prodotto nello stesso anno e 4 GB di "lentissima" RAM. Mi sono stupito: uso quotidianamente quel computer per testare i giochi, e non lo trovo particolarmente più lento dei ben più moderni PC di cui dispongo in ufficio, nemmeno con i videogiochi (ma preciso che la scheda video è una GPU di fascia medio/alta prodotta nel 2011). Con l'installazione delle nuove SSD, poi, sembra una macchina appena uscita dal negozio (nonostante un'installazione di Windows 7 di anni fa).

Tramite un tablet e il giusto software, è possibile controllare il PC come se lo avessimo di fronte.

> "Guardate con affetto il vostro desktop, perché probabilmente sarà anche l'ultimo"

Se una configurazione così "attempata" può essere sufficiente per un professionista, figuriamoci per un utente meno smaliziato. Non stupisce, di conseguenza, che l'interesse del pubblico sia rivolto a gadget nuovi, che permettono di fare le stesse cose più facilmente, o più comodamente (dal divano, per esempio), e che diventano naturali estensioni del PC. Un tablet non sostituisce il computer di casa, ma lo integra e relega l'antiestetico desktop all'angolo che si merita, dove rimarrà sempre acceso, pronto a macinare dati quando serve la potenza di calcolo, che si tratti di videogiochi, fotoritocco o montaggio video.

Guardate con affetto il vostro desktop, perché probabilmente sarà anche l'ultimo: al momento attuale, sono pochi i motivi per non puntare su un notebook (se serve una GPUI potente) o su un Ultrabook (se non si ha l'esigenza di giocare al meglio) volendo sostituire il proprio computer, e con la sempre maggiore diffusione del cloud computing, la potenza di calcolo tornerà dove si trovata all'inizio: nei mainframe (anche se ora la chiamiamo The Cloud), pronta per essere gestita da un comando vocale sullo smartphone.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

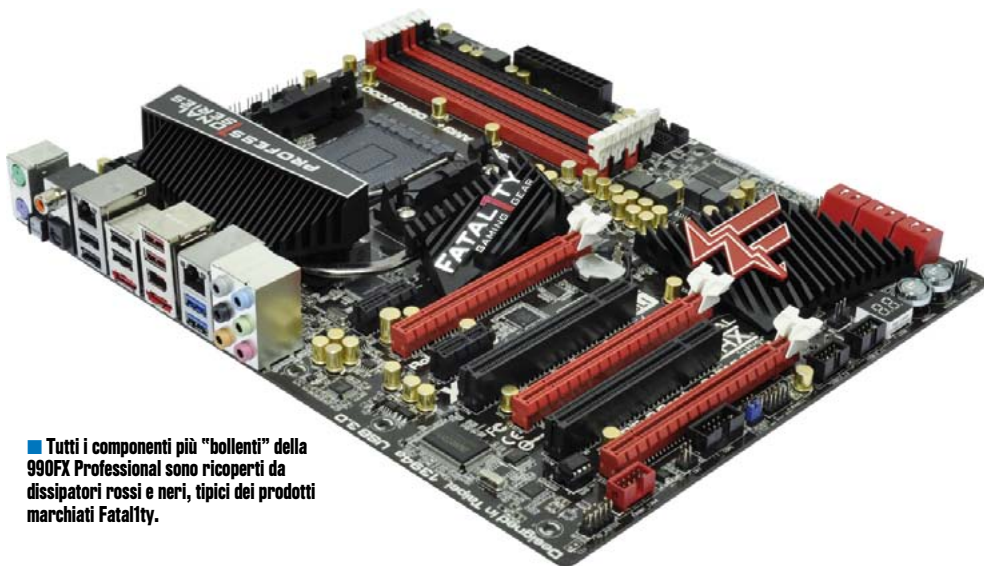
# ASROCK FATAL1TY 990FX PRO

- **Produttore:** AsRock
- **Distributore:** AsRock
- **Internet:** www.asrock.com
- **Prezzo:** € 190

**LA superiorità degli Ivy Bridge di Intel in qualsiasi benchmark relativo alle prestazioni dei desktop e ai consumi dei notebook ha relegato le CPU della serie AMD FX al ruolo di comprimarie economiche, sfruttate per dare vita a configurazioni che non vogliono primeggiare ma limitarsi a offrire un'ottima fluidità ai giochi, comunque molto più influenzati dalla GPU che dal processore centrale.**

La 990FX Fatal1ty di AsRock va in controtendenza rispetto a tali considerazioni, e punta a catturare l'attenzione degli overclocker, coloro che tipicamente investono i propri risparmi sulle piattaforme Intel per Socket 1155 e 2011. Sotto la firma di Jonathan Wendel, la scheda nasconde caratteristiche di pregio, quali quattro slot PCI-E 16x sfruttabili per dar vita a configurazioni quad SLI e CrossFire, 6 porte SATA di terza generazione e il supporto di 32 GB di RAM a 1.866 MHz, ma il suo vero punto di forza si nasconde nel BIOS UEFI che, nella sezione OC Tweaker, raccoglie tutte le opzioni di temporizzazione e voltaggio necessarie a spingere le CPU texane ben sopra le frequenze di fabbrica.

Noi non abbiamo raggiunto frequenze prossime agli 8,5 GHz come nei record recentemente riportati dalle cronache, ma donando un decimo di volt al nostro 8150 siamo riusciti a ottenere un sistema perfettamente stabile alla frequenza di 4,5 GHz, mentre il superamento dei 5 GHz è stato possibile dopo qualche ora di test.

> "Dopo qualche ora di test abbiamo raggiunto i 5 GHz"

Tutti i componenti più "bollenti" della 990FX Professional sono ricoperti da dissipatori rossi e neri, tipici dei prodotti marchiati Fatal1ty.

Ad affiancare tale propensione all'overclock troviamo un comparto audio THX Trustudio basato su Realtek ALC892, una porta USB con polling a 1 GHz, dedicata ai mouse più precisi, un'alimentazione a 12 fasi, una batteria di condensatori giapponesi di alta qualità e una coppia di porte Gigabit ethernet capaci di sommare la loro velocità di invio e ricezione dati sulla LAN.

A fare da contraltare ci sono il mancato supporto allo standard PCI-E 3.0, la discutibile scelta di sacrificare degli slot PCI-E 1x in favore di due vecchi ingressi PCI e la presenza di un connettore per lettori floppy, che avremmo preferito vedere sostituito da un paio di porte USB 3.0 in più. In realtà, però, il punto debole del prodotto AsRock risiede nel fatto che, allo stesso prezzo, è possibile acquistare delle motherboard con Intel Z77 altrettanto versatili. L'ultimo prodotto marchiato Fatal1ty si trova, insomma, in una posizione scomoda, ma rimane comunque consigliabile a chi ritiene l'overclock un passatempo e un'arte.

**I fan di AMD troverebbero grandi soddisfazioni nel BIOS di una scheda chiaramente rivolta all'overclock, ma per dare vita a PC da record bisogna puntare su altri chipset e socket.** **7**

# Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere…

## NON SOLO VOLANTE

Il 120-RS Competition Competition Seat di BigBen Interactive è un sedile imbottito dotato di supporto per volante e pedaliera, e appoggiato a una strutta variabile in altezza e lunghezza, capace di adeguarsi a ogni tipo di pilota virtuale. La compatibilità è assicurata con gran parte dei kit di guida per PC, Xbox 360 e PlayStation 3 ed elenca, tra gli altri, il Logitech G27, il Thrustmaster T500ES, il Fanatec Porsche Wheel Series e il Racing Wheel Deluxe della stessa BigBen. Il 120-RS Competition Competition Seat è venduto a 299 euro ed è equipaggiato con un'estensione, posizionabile a destra o a sinistra del volante, pensata per accogliere un eventuale cambio manuale separato.

## SUPERFICIE PROMETTENTE

La risposta di Microsoft allo strapotere di iPad prende il nome di Surface, un tablet disponibile a fine anno in due versioni e caratterizzato dall'utilizzo di Windows 8. Entrambi i modelli sfruttano pannelli IPS da 10,6 pollici e un telaio in magnesio da cui spunta uno stand estraibile posteriormente, utile nel momento in cui si apre la cover magnetica, sfruttabile come una vera tastiera QWERTY completa di trackpad. Le differenze riguardano l'hardware interno: la versione più economica vanta un Tegra 3 di NVIDIA, una risoluzione di 1366x768 pixel e l'edizione di Windows dedicata alle architetture ARM. Il fratello maggiore, invece, sembra parente stretto degli Ultrabook, essendo basato su un Core i5 di terza generazione e su un pannello Full HD con tanto di porta USB 3.0. Non mancano la telecamera frontale, la porta mini-DisplayPort, una doppia antenna interna dedicata al Wi-Fi e degli SSD di capacità variabile da 32 a 128 GB. Lo spessore delle due tavolette è pari, rispettivamente,

# NETGEAR WDNR4500

- **Produttore:** Netgear
- **Distributore:** Netgear
- **Internet:** www.netgear.it
- **Prezzo:** € 159

**MENTRE sul mercato si affacciano i primi router basati sul nuovo standard 802.11ac, potenzialmente in grado di trasportare 1 Gbit di dati sulla frequenza dei 5 GHz ma ancora in attesa di essere ratificato dall'ente IEEE, i produttori di dispositivi Wi-Fi spremono fino all'osso le caratteristiche dell'universalmente diffuso 802.11n.**

Il WDNR 4500 è frutto di tale ottimizzazione ed è attualmente il modello più evoluto e costoso nella gamma dei router di Netgear. Ad animarlo è il processore Broadcom 4706 a 600 MHz, circondato da due amplificatori di segnale rispettivamente dedicati alle frequenze di 2,4 e 5 GHz e capaci di gestire 450 Mbps di dati, ossia circa 10 MB reali al secondo su entrambe le WLAN. A colpirci durante le nostre prove, però, non è stata tanto la pur ottima velocità di trasferimento, quanto la stabilità del firmware interno che, una volta aggiornato all'ultima versione, ha dimostrato di poter digerire settimane d'intensa attività senza richiedere riavvii. Munito di una SSID e di una password preimpostata, ben visibile sul retro del dispositivo, il WDNR 4500, chiamato più semplicemente N900 nel manuale della stessa Netgear (un nome assegnato a tutti i dispositivi dotati di doppia Wi-Fi da 450 Mbps) mostra l'interfaccia Genie al primo avvio di un browser, ma offre tutte le impostazioni riguardanti porte, doppio firewall interno e gestione del traffico transitante sulla Wi-Fi anche agli iPhone e agli smartphone Android, tramite un'apposita App gratuita.

> "Le porte USB over IP permettono di condividere i dati dei dischi a loro collegati"

L'opzione Live Parental Control, collegata direttamente a un sito esterno basato su OpenDNS, consente di attivare dei filtri per la navigazione dei bambini, mentre ai giocatori è offerto un sistema QoS che dà priorità ai dati multimediali rispetto alle pagine HTML. L'imponente (ben 25 centimetri) Netgear affianca a 5 porte Gigabit anche due porte USB Over IP, sfruttabili per condividere stampanti e hard disk esterni senza far uso di driver particolari, andando ad allungare una lista di caratteristiche notevole che, se non fosse per alcune sporadiche disconnessioni da noi sperimentate sulla banda dei 5 GHz, ci spingerebbe a consigliarlo come il miglior router "puro" (ossia privo di modem interno) disponibile sul mercato. A causa di quest'ultima pecca, invece, lo si può considerare la migliore alternativa ai blasonati prodotti di Linksys.

A differenza di altri Netgear, il WDNR4500 non può essere posizionato orizzontalmente, a causa di alcuni bollenti componenti interni e di una base non rimovibile.

Un router che ha nella velocità di trasmissione e nella stabilità del firmware i propri punti di forza. I giocatori lo ameranno, ma la ridotta portata della connessione a 5 GHz gli impedisce di conquistare il trono.

## Tech News

Tutte le novità dal mondo della tecnologia applicata al divertimento elettronico…

a 9,3 e 13,5 millimetri, mentre il loro prezzo rimane, per ora, un mistero. Microsoft lo rivelerà con l'arrivo di Windows 8 e si occuperà di produrre e commercializzare direttamente entrambi i prodotti.

### ALTA RISOLUZIONE

Apple ha rinnovato la sua gamma di MacBook Pro inserendo in tutti i modelli gli ultimi Ivy Bridge di Intel, sfruttando una GPU GeForce GT 650M e adottando finalmente le porte USB 3.0. A fare notizia, però, è il modello di punta, con uno schermo Retina da 15 pollici capace di raggiungere la risoluzione di 2880x1800, pari a una densità di 220 pixel per pollice. Per assicurare la piena compatibilità con tutte le applicazioni, lo schermo può operare anche a 1920x1200 e 1680x1050, ma dà il meglio di sé alla risoluzione nativa, che offre uno spazio di lavoro quasi doppio rispetto al classico Full HD. Completano il tutto degli SSD da 256 o 512 GB, 8 o 16 GB di RAM DDR3 1.600 MHz, due porte Thunderbolt, uno spessore di 1,8 cm e un prezzo di 2.300 euro.

### LA PALLA DI GOOGLE

Non contenta di animare gran parte degli smartphone in commercio, Google ha deciso di utilizzare il suo sistema Android per dare vita a Nexus Q, un curioso dispositivo circolare capace di ricevere via wireless i dati audio e video riprodotti dai telefonini più vicini. In sostanza, il suo compito è di inviare alla TV o all'Hi-Fi di casa le canzoni e i video scelti dai partecipanti a una festa. Alta 11 centimentri e pesante 923 grammi, la magica sfera sfrutta un SoC OMAP 4460 dual core con 16 GB di memoria flash ed elenca un'uscita micro-HDMI, una TosLink, un jack audio analogico e ricevitori Wi-Fi, Bluetooth e NFC. Lo sferico Nexus viene venduto al prezzo di 299 euro.

GMCMobile A cura di Paolo Cupola

# AIR MAIL

- **Produttore:** Chillingo
- **Prezzo:** € 3,99
- **Versione provata:** iPad/iPhone/iPod Touch
- **Internet:** www.chillingo.com/games/air-mail/

**LA presenza di un accelerometro interno nell'iPhone, nell'iPad e, più in generale, negli smartphone e tablet di ultima generazione, ha influenzato la diffusione dei titoli "mobile", permettendo di introdurre una modalità di controllo inedita e impraticabile per un sistema di gioco tradizionale.**

Qualche volta, gli sviluppatori hanno abusato di tale caratteristica, proponendo meccaniche astruse e innaturali, ma quando riescono ad azzeccare un sistema intuitivo, la qualità ne beneficia in modo clamoroso.

In questo caso, i controlli fanno letteralmente decollare *Air Mail*: una specie di simulatore di volo fortemente semplificato, con un'impostazione arcade e un gusto per l'umorismo demenziale.

Questa app mette il giocatore nei panni di un pilota del servizio postale aereo, agli inizi del secolo scorso. Con un'abile mossa, infatti, i programmatori hanno pensato bene di prendere le distanze dai jet che, specie in questo periodo, affollano lo store di Apple nei vari titoli di combattimento, per donare ad *Air Mail* un fascino velatamente rétro. L'apparecchio, dunque, è un vecchio biplano e il gioco si articola in livelli, o missioni, il cui obiettivo consiste nel consegnare i pacchi sfidando le condizioni più avverse. Oltre al normale servizio postale, sono presenti gare d'acrobazia, prove di spargimento d'insetticidi sui campi, e slalom tra le pareti di un canyon.

Nonostante l'approccio scanzonato, *Air Mail* è caratterizzato da un eccellente e colorato engine grafico in vero 3D, e da un ampio mondo da esplorare. Il peso del motore fisico, peraltro, si fa sentire, specie nei dispositivi più vecchi: il gioco è compatibile solo con iPhone 4, con iPod di quarta generazione e con iPad 2 o superiori (e, anche in questo caso, ogni tanto si nota qualche rallentamento). Oltre a ciò, si tratta di un gioco che occupa quasi mezzo GB.

Il prezzo non è tra i più contenuti, ma *Air Mail* è scaricabile in doppia modalità (iPhone e iPad). Perciò, acquistandolo per uno dei due dispositivi, lo si avrà istantaneamente disponibile, in maniera gratuita, anche sull'altro, grazie a iCloud.

**Se siete appassionati dei giochi di volo arcade conditi da un tocco di humor demenziale, non dovete lasciarvi scappare l'ottimo *Air Mail*!** **9**

## Provato
### SCOTLAND YARD

**"Scotland Yard" è un boardgame del 1983, di produzione americana (fu pubblicato per la prima volta da Milton Bradley) ma distribuito in Europa dalla tedesca Ravensburger e che, sinora, ha venduto più di quattro milioni di copie nel mondo. Si tratta di un gioco cooperativo asimmetrico, in cui, cioè, un partecipante sfida tutti gli altri perseguendo un obiettivo opposto. In "Scotland Yard" un giocatore, chiamato Mister X, cerca di sfuggire alla polizia, rappresentata dagli altri sfidanti, su una mappa realistica di Londra. La posizione di Mister X sulla cartina è tenuta segreta, eccezion fatta per alcuni passaggi predefiniti (ogni partita si articola in ventidue turni), obbligando gli investigatori a un'estenuante ricerca del cattivo. La versione "mobile" permette di vestire entrambi i ruoli, ha una discreta Intelligenza Artificiale per il gioco in solitario e tre diverse opzioni multiplayer: l'immancabile partita online, l'utilizzo di una rete locale (Wi-Fi o Bluetooth) e l'impiego del medesimo dispositivo a turno (pass-a-play). È un'ottima conversione, ma deve piacere il genere.**

- Produttore: **Ravensburger**
- Prezzo: **€ 3,99**
- Versione provata: **iPad/iPhone/iPod Touch/Android**
- Link: **www.ravensburger-games.com/en/mobile-apps/iphone-ipad.html**

**È una buona trasposizione, ma dopo un po' *Scotland Yard* diventa ripetitivo.** **7½**

## Provato
### EUROPEAN WAR 3

***European War 3* si ispira a un boardgame classico di Hasbro: "Axis & Allies" (di cui, curiosamente, non esiste alcuna conversione "mobile" ufficiale). Chi ha avuto occasione di giocare quest'ultimo, ricorderà che si tratta di una specie di versione evoluta del "Risiko" (con diverse unità: navali, aeree e terrestri, invece dei soliti carri armati) ambientata nella Seconda Guerra Mondiale. *European War 3* riprende essenzialmente lo stesso sistema, ambientando il conflitto ai tempi della prima guerra mondiale. Il gioco offre anche diverse campagne e missioni storiche alternative alla Grande Guerra, ambientate tra la seconda metà del XIX e l'inizio del XX secolo, come la guerra di Crimea, le guerre balcaniche o la rivoluzione d'ottobre e, a dispetto del nome, non si limita al continente europeo proponendo una ricostruzione della guerra di secessione americana o della prima guerra sino-giapponese (1894) in Asia. È questa ricchezza e varietà di scenari, unita a una discreta Intelligenza Artificiale per il single player, il punto di forza del gioco. *European War 3*, però, è consigliato esclusivamente agli appassionati della strategia più convenzionale.**

- Produttore: **Easy Tech**
- Prezzo: **€ 2,39**
- Versione provata: **iPhone/iPod**
- Link: **www.ieasytech.com/**

**Un gioco strategico non particolarmente originale, ma con tanti scenari.** **7½**

# SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio…

## UN PO' DI MAGIA

App Store è una miniera di giochi di carte collezionabili. Oltre al pluripremiato *Shadow Era*, giunto alla terza edizione, vanno citati il recente *Ascension: Chronicles of the God Slayer* e i pur pregevoli *Cabals* e *KardCombat*. Il vero re della categoria, però, ha debuttato solo da poco con la propria incarnazione per iPad. Ci riferiamo a "Magic: The Gathering" di Wizards of the Coast. "Magic" ha conosciuto diverse conversioni per PC e per le principali console, perciò il suo passaggio alla piattaforma iOS era scontato. A rompere gli indugi è stata la stessa Wizards, con *Magic: The Gathering – Duels of Planeswalkers 2013*. Il gioco è scaricabile in forma gratuita, ma si tratta in realtà di una versione estremamente ridotta nei contenuti. In cambio di 7,99 euro è possibile sbloccare il titolo completo, comprendente 10 mazzi (di cui uno multicolore) e tutte le modalità, compreso il gioco online. Qualora siate degli inguaribili pigroni, con 79 centesimi per mazzo, avrete modo di acquistare le carte aggiuntive, comunque sbloccabili finendo più volte la modalità Campagna di *Duels of Planeswalkers 2013*.

# Il Sistema GIUSTO

Una CPU Ivy Bridge, forte di un eccellente rapporto tra consumi e prestazioni, trova posto nel Sistema medio, mentre il comparto video vede l'arrivo di un nuovo Radeon, promosso grazie ai tagli di prezzo effettuati da AMD.

## PIÙ CHILOMETRI

L'architettura Ivy Bridge che debutta questo mese nel nostro Sistema medio non è molto più veloce della precedente Sandy Bridge. Gli i7 e i5 di terza generazione sconfiggono i predecessori di pochi punti percentuali nei benchmark, offrendo un'esperienza di gioco altrettanto impeccabile, ma si distinguono sul piano dei consumi. La geometria a 22 nm scelta da Intel, infatti, permette alle sue ultime CPU per desktop di consumare 77 watt durante i momenti di maggior impegno, contro i 95 tipicamente bruciati da questa categoria di processori. Per la prima volta, insomma, a trarre vantaggio da una nuova architettura saranno soprattutto i portatili ultraleggeri, destinati a guadagnare qualche ora di autonomia, ma siamo certi che anche i possessori dei più pesanti desktop non si lamenteranno davanti a delle bollette elettriche più digeribili.

## ▼ PROCESSORE

■ **SISTEMA IDEALE: Core i7-3820 € 280**
Socket 2011 – 3,6 GHz – quad core – HyperThreading – 10 MB cache L3 – 95 watt

■ **SISTEMA MEDIO: Core i5-3550 € 190**
Socket 1155 – 3,3 GHz – quad core – 6 MB cache – 77 watt

■ **SISTEMA BASE: AMD FX-4100 € 100**
Socket AM3+ – 3,6 GHz – quad core – 8 MB cache – 95 watt

Due generazioni di architetture Intel animano le configurazioni più potenti, capaci di elevare automaticamente la propria velocità nei momenti di maggiore impegno. Il quad core di AMD non è da meno quanto a capacità di eseguire fluidamente gli effetti fisici e l'Intelligenza Artificiale dei giochi.

## ▼ SCHEDA VIDEO

■ **SISTEMA IDEALE: GeForce GTX 680 € 520**
1.006 MHz core – 2 GB GDDR5 a 6 GHz – bus 256 bit – 1536 CUDA core

■ **SISTEMA MEDIO: Radeon 7950 € 330**
800 MHz core – 3 GB GDDR5 a 5 GHz – bus 384 bit – 1792 stream processor

■ **SISTEMA BASE: Radeon 7850 € 200**
860 MHz core – 2 GB GDDR5 a 4,8 GHz – bus 256 bit – 1024 stream processor

Alla nuova architettura Kepler di NVIDIA spetta il compito di animare al massimo del dettaglio i giochi DirectX 11 del Sistema ideale, ma le ultime GPU di casa AMD/ATI conquistano le altre due posizioni grazie a un rapporto eccellente tra prezzo e prestazioni. Tutti i modelli scelti gestiscono fino a tre monitor contemporaneamente.

## ▼ SCHEDA MADRE

■ **SISTEMA IDEALE: Asus P9X79 Pro € 250**
Intel X79 – Socket 2011 – 8 DDR3 – 4 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 8 SATA – 18 USB

■ **SISTEMA MEDIO: MSI Z77A-GD55 € 150**
Intel Z77 – Socket 1155 – 4 DDR3 – 3 PCI-E 16x/8x – 4 PCI-E 1x – 6 SATA – 12 USB

■ **SISTEMA BASE: AsRock 970 Extreme4 € 80**
AMD 970 – Socket AM3+ – 4 DDR3 – 2 PCI-E 16x/8x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 1x – 5 SATA - 12 USB

Nel Sistema ideale trova posto una prodigiosa X79 in grado di gestire 64 GB di RAM su 8 DIMM, 4 VGA in SLI e Crossfire e ben 6 SSD SATA 6, mentre il nuovo chipset Z77 del Sistema medio assicura la possibilità di sfruttare contemporaneamente le capacità video della GPU interna e i muscoli tridimensionali di Radeon e GeForce. La più economica AsRock non è inferiore alle rivali quanto a versatilità.

## ▼ MEMORIA RAM

■ **SISTEMA IDEALE: 8 GB G.SKILL RIPJAWSX PC3-17000 € 100**
2 DIMM da 4 GB – latenze 11-11-11-30 a 2.133 MHz – 1,5v

■ **SISTEMA MEDIO: 8 GB Corsair Vengeance Blue PC3-15000 € 60**
2 DIMM da 4 GB – latenze 9-10-9-27 a 1.866 MHz – 1,5v

■ **SISTEMA BASE: 8 GB Kingston HyperX PC3-12800 € 50**
2 DIMM da 2 GB – 9-9-9-27 a 1.600 MHz – 1,5v

Il calo di prezzo delle DDR3 consente a tutti i sistemi di sfruttare ben 8 GB di RAM, in modo da rendere l'utilizzo della lenta memoria virtuale un ricordo del passato. A distinguere le configurazioni è la differente frequenza delle DIMM, che passa da 2.133 a 1.600 MHz, assecondando la fame di dati dei voraci Core i7 e i5.

## ▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z906 € 320**
5.1 - Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale - 500 watt RMS totali - telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Logitech Z506 € 80**
Kit analogico 5.1 - 75 watt RMS - uscita cuffie - volume su satellite

■ **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6160 € 60**
Kit analogico 5.1 – 50 watt RMS totali – Telecomando a filo

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z906, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque a offrire un audio soddisfacente.

## ▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: Asus VG278H € 520**
27 pollici – risoluzione 1920x1080 – 1 DVI – 1 HDMI – 2 ms – 120 Hz

■ **SISTEMA MEDIO: Samsung S23A750D € 300**
24 pollici –risoluzione 1920x1080 – 1 DisplayPort – 1 HDMI – 2 ms – 120 Hz

■ **SISTEMA BASE: Asus VG236HE € 250**
23 pollici – risoluzione 1920x1080 – 1 DVI – 1 HDMI – 2 ms – 120 Hz

Tutti i pannelli sono di tipo TN, di conseguenza la fedeltà cromatica in favore di un'eccellente reattività dei cristalli e di un pieno supporto al 3D, ottenuto grazie alla frequenza di 120 Hz. Ad affiancare le porte HDMI sono degli ingressi DVI e DisplayPort, utili ad assicurare il funzionamento della sterescopia di NVIDIA, di ATI e delle console.

## ▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium HD € 130**
24/96 in 7.1 – 24/192 in stereo – DTS Interactive – OpenAL

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster Recon3D € 100**
24/96 in 5.1 e stereo – Dolby Digital Live – OpenAL

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Creative continua a dominare il comparto audio con le sue stagionate X-Fi e con le nuove Recon3D, particolarmente a proprio agio con l'audio tridimensionale dei giochi. La Sound Blaster del Sistema ideale si distingue per la componentistica di qualità e la possibilità di sostituire gli Opamp con dei modelli capaci di soddisfare gli audiofili più smaliziati. Nel Sistema base, invece, suggeriamo l'impiego delle soluzioni integrate in ogni motherboard moderna.

## ▼ ALIMENTATORE

■ **SISTEMA IDEALE: Coolermaster Silent Pro Gold 1.000 € 190**
1.000 watt – 4 PCI-E 8 pin – 6 molex – 12 SATA – modulare

■ **SISTEMA MEDIO: Corsair HX750W € 120**
750 watt – 4 PCI-E 8 pin – 8 molex – 12 SATA – modulare

■ **SISTEMA BASE: LC-Power LC8650 € 70**
650 watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PATA – 6 SATA – modulare

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

## ▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: Vertex 4 128 GB e Western Digital Caviar Black € 250**
128 GB – SATA 6; WD Caviar Black: 1 TB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer

■ **SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar Blue 1 TB € 90**
1 TB – Serial ATA 600 – 7.200 RPM – 64 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 7200.12 1 TB € 70**
1 TB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

Un nuovo Vertex con controller Indilinx trova posto nel Sistema ideale, riducendo al minimo i tempi d'avvio e dedicando all'installazione dei giochi la velocità del più efficiente 7.200 RPM in commercio. Le altre due configurazioni, invece, si limitano ad adottare delle unità SATA 6 degne dei più recenti controller di AMD e Intel.

## Risultato

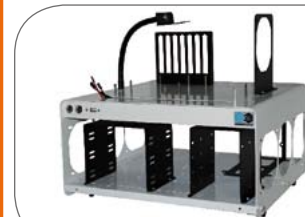
**ATTENZIONE** Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi alla stampa della rivista, potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

| SISTEMA IDEALE | SISTEMA MEDIO | SISTEMA BASE |
|---|---|---|
| € 2.560 | € 1.420 | € 860 |
| (limite 3.000) | (limite 2.000) | (limite 1.000) |

## BANCHI DI PROVA

Nati come strumenti per i riparatori di hardware, i test bench sono merce per appassionati di overclock. Ecco tre versatili modelli:

### DimasTech EasyHard v2.5
**€ 200**

Un intelligente design italiano pronto ad accogliere un impianto a liquido e a sorreggere qualsiasi tipo di dissipatore senza far uso di viti o clip.
**www.dimastech.com**

### Lian Li PC-T60A
**€ 110**

A metà strada tra un vero case e un banco di lavoro, questo Lian Li in alluminio permette di sostituire qualsiasi componente in pochi istanti, facilitando l'esecuzione dei benchmark.
**www.lian-li.com**

### CoolerMaster CL-001
**€ 90**

Scheletro d'acciaio per il supporto delle motherboard ATX e capacità di accogliere tre unità da 3,5 pollici, per un case molto apprezzato dagli smanettoni.
**www.coolermaster.com**

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a:
**schermoblu@sprea.it**
oppure una lettera a:
**Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

## UN FIUME DI DOMANDE

**Il fedele PC ha avuto l'accortezza di farmi notare che, completando l'attuale appuntamento con la rubrica Schermo Blu, negli anni ho risposto a più di 1.000 lettori. Ne approfitto per ringraziare tutti per le molte domande e per scusarmi con i tantissimi cui non ho potuto dare spazio in queste pagine. Confido che, in un decennio, siate comunque riusciti a far funzionare la vostra Voodoo Graphics!**

**Quedex**

## LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

## ESTENSIONE TRIBOLATA

Ho acquistato un Range Extender di Sitecom per rinforzare il segnale Wi-Fi nella mia stanza, posta su un piano diverso rispetto al router. Mi sono scontrato, però, con il sistema di configurazione, che aggancia la rete esistente ma non mi permette poi di accedere a Internet. Ho provato ad aggiornare il firmware e a cambiare il canale, ma senza risultati.

**Robi**

Il WL-330 da te scelto ha dato non pochi grattacapi a chi ha tentato di usarlo per estendere rapidamente le reti Wi-Fi casalinghe più deboli. Contrariamente ad altri prodotti simili, il Sitecom non acquisisce automaticamente le impostazioni di sicurezza del router, ma richiede all'utente di inserirle manualmente senza specificare che anche una singola differenza può riflettersi in un mancato accesso. Dopo aver agganciato la rete, quindi, dovrai copiare e incollare il nome della SSID originale nella casella ESSID, scegliere il medesimo canale radio e, nella scheda Sicurezza, impostare lo stesso sistema di protezione (WEP, WPA o WPA2) inserendo la password o chiave precondivisa da te originariamente scelta. In seguito, imposta anche l'indirizzo IP dell'Extender, in modo che rientri nella stessa classe e nel range d'indirizzi assegnati dal router. Se il problema persistesse, dovrai anche disattivare la voce server DHCP e impostare manualmente l'indirizzo del gateway (probabilmente 192.168.0.1) e del server DNS. In ogni caso, la Rete testimonia come il WL-330 tenda, a volte, a disconnettersi anche in presenza di una perfetta configurazione.

Un'utility indipendente sopperisce al mancato supporto del Controller wireless 360 per Windows da parte di *Assassin's Creed.*

Non tutti i Range Extender offrono una configurazione immediata e semplice.

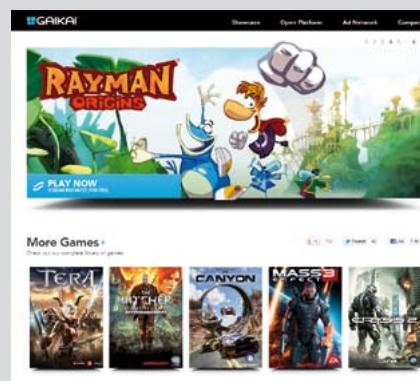
## ASSASSINO VIA RADIO

Vorrei utilizzare un Controller 360 wireless per Windows per giocare ad *Assassin's Creed: Brotherhood* sulla TV di casa, cui ho collegato un PC assemblato intorno a un case HTPC. Contrariamente ad altri giochi, però, questa avventura di Ezio Auditore non vuole saperne di riconoscere il joypad, che rimane invisibile ai menu di gioco. Ti scrivo per sapere se esiste una soluzione a tale limite o se, in alternativa, mi sai consigliare un'accoppiata mouse e tastiera facilmente utilizzabile sulle ginocchia.

**Delio**

Il mancato supporto della versione wireless del Controller 360 per Windows, funzionante tramite un ricevitore radio USB, è una costante della serie *Assassin's Creed*, e speriamo scompaia definitivamente con l'arrivo del terzo episodio. Fortunatamente, la soluzione pensata per il primo capitolo funziona anche con i successivi e prevede l'impiego di una piccola utility

# Sony e la corrente

Mentre i nostri lettori erano intenti a modificare l'ennesimo file di configurazione per avviare correttamente il loro ultimo gioco, i manager di Sony procedevano all'acquisto di Gaikai per una cifra di svariati milioni di dollari. Chi ha letto lo speciale di GMC dedicato ai giochi fruiti in streaming sa che Gaikai è una società, fondata tra gli altri da David Perry, impegnata a elaborare le partite dei giocatori su suoi server remoti e a inviarle, tramite un flusso audio e video, a qualsiasi netbook, tablet o TV munito del giusto client. Il fatto che Sony, madre della famiglia PlayStation, abbia compiuto tale passo, significa che il modello di gioco "nel cloud" proposto anche da OnLive viene ritenuto una seria alternativa al classico utilizzo di potente hardware dedicato. Il giorno in cui godremo di titoli dalla grafica spaventosa facendo uso di GPU consumanti pochi milliwatt sono, insomma, più vicini del previsto e rischiano di rendere obsolete le configurazioni tanto apprezzate dai possessori PC. Scopriremo solo insieme se la passione per il silicio e gli hertz potrà convivere con l'amore per l'ecologia e la portabilità estrema.

sviluppata dall'intraprendente programmatore Khemitude, disponibile all'indirizzo **http://tinyurl.com/blkn2sl**. È sufficiente decomprimere i due file presenti nel pacchetto e posizionarli nella cartella d'installazione principale del gioco per far sì che, al primo avvio, la periferica sia riconosciuta correttamente. L'ultima versione dell'utility rende utilizzabili anche i grilletti ma non attiva la vibrazione, che però può essere risvegliata con un piccolo stratagemma: se possiedi un controller 360 connesso al PC tramite USB, è sufficiente lasciarlo collegato prima di avviare la partita, selezionarlo come periferica di input dai menu del gioco, quindi scollegarlo a partita già avviata. In questo modo, il controller wireless erediterà gli effetti di force feedback correttamente. Purtroppo, sul fronte mouse e tastiera "compatibili" con il divano non sono stati compiuti, negli anni, molti passi avanti, tanto che ancora oggi i giocatori si limitano a sfruttare delle periferiche wireless appoggiate sulle ginocchia o su piccoli tavolini. Fino al 2009, l'unico mouse senza fili adeguato alle esigenze dei fraggatori professionisti era il Mamba di Razer, ma oggi esistono in commercio decine di alternative altrettanto precise e reattive, che ben si sposano con le tastiere compatte pensate per gli HTPC.

## VELOCITÀ DI TARGA

Ho acquistato il router WNDR4500 dopo aver letto la vostra recensione su GMC, ma nei miei test non riesco a ottenere la velocità di 450 MBPS dichiarata dal produttore. In media, raggiungo i 7-8 MB al secondo via Wi-Fi, mentre l'hard disk collegato direttamente al router non supera i 15 MB al secondo.

**Ful**

I 450 Mbit al secondo dichiarati dal produttore si riferiscono al massimo valore teoricamente raggiungibile dal dispositivo e sono impossibili da ottenere nella pratica. Nelle nostre prove, il router in questione ha dimostrato di poter trasferire, in media, 10-15 MB al secondo, risultando tra i più veloci in commercio nonostante resti distante dai 56 MB al secondo teorici. I risultati offerti dalle reti Wi-Fi, poi, sono fortemente influenzati dalla distanza tra PC e router e dalla presenza di pareti sul percorso dei dati. Il valore di 15 MB al secondo rilevato in fase di trasferimento dall'hard disk è altrettanto allineato alle medie tipiche delle unità basate su piatti magnetici connesse tramite USB 2.0. In sostanza, il tuo Netgear si sta comportando egregiamente e non richiede particolari interventi a livello di firmware. Puoi però provare a cambiare il canale del Wi-Fi scegliendo tra i 14 disponibili, in modo da aggirare eventuali interferenze prodotte dai router dei vicini, nonché passare alla connessione a 2,4 GHz, meno propensa della 5 GHz a indebolirsi in presenza di pareti particolarmente spesse. Se la velocità di trasferimento dati rimane inadeguata alle tue esigenze, infine, ti suggerisco di puntare sui dispositivi power over ethernet, capaci di offrire prestazioni quasi identiche alle connessioni dirette via cavo.

Anche per i router N900 è praticamente impossibile avvicinarsi alla velocità di 450 Mbps.

## MEMORIA LATITANTE

Ho acquistato un SSD Corsair Force da 240 GB che, dopo la formattazione, mi ha restituito 223 GB effettivi di spazio. Pensavo che tale discrepanza riguardasse solo i vecchi hard disk e non gli SSD, ma mi è sorto un dubbio: l'unità sta riservando per sé alcune celle in modo da permettere a Windows di ripristinare i dati presenti nei settori danneggiati? Te lo chiedo perché ero intenzionato a lasciare qualche GB libero appositamente per questo scopo.

**Donato**

La vecchia discrepanza tra i GigaByte decimali,

## Solo per esperti Il perfetto equilibrio

Gli appassionati più attenti agli aspetti tecnici dei giochi conoscono il significato di termini quali AntiAliasing, filtro anisotropico, SSAO e Blur. Soprattutto, sanno scegliere le impostazioni grafiche più adatte al trinomio CPU-GPU-RAM presente nei loro PC. La maggior parte dei giocatori, però, non cerca con la medesima attenzione il perfetto bilanciamento tra dettagli grafici e frame rate, e si limita a mantenere le impostazioni predefinite cambiando solo la risoluzione. NVIDIA ha in cantiere un software, attualmente in fase Beta, che nel prossimo futuro monitorerà tutte le configurazioni munite di GeForce collegate alla Rete, scegliendo automaticamente le impostazioni più adeguate tramite un immenso database di benchmark. Già oggi offre, all'indirizzo **www.geforce.com/optimize**, uno strumento che, manualmente, produce i medesimi risultati. Basta abbinare a ogni titolo una delle GeForce comprese tra la 9800GT e la GTX 590 per ottenere una tabella degli effetti più adeguati alle risoluzioni di 1680x1050, 1920x1200 e 2560x1600. Purtroppo, AMD non offre un servizio corrispondente ai possessori di Radeon, che possono però sfruttare lo strumento della "squadra avversaria" prendendo come riferimento la GeForce di livello corrispondente. Le Radeon 7900 si comportano bene con le impostazioni pensate per le GeForce 580, le 7800 con quelle per le GeForce 560 e le 7700 con quelle delle GeForce 550. Il medesimo parallelismo si può seguire per le GPU dei notebook, anch'essi contemplati dal database di NVIDIA. In presenza di una Radeon, però, si deve avere l'accortezza di disattivare gli effetti PhysX, in modo da non gravare eccessivamente sulla CPU.

Il sito dedicato alle GeForce include uno strumento per impostare al meglio i dettagli grafici di ogni singolo gioco.

composti da un miliardo di Byte, e i GibiByte, formati da 1.073.741.824 Byte, persiste anche in ambito SSD. I primi vengono impiegati dai produttori per definire la capacità delle loro unità, mentre i secondi sono conteggiati da Windows e Linux, i quali dopo una formattazione rivelano lo spazio effettivamente messo a disposizione dell'utente. La tua intuizione riguardante la presenza di settori riservati al backup delle celle danneggiate non è, però, del tutto sbagliata: i modelli basati su controller Sandforce di seconda e terza generazione, infatti, dedicano a tale compito alcune celle NAND invisibili all'utente, e il Corsair Force da te acquistato non fa eccezione. La capienza vera dell'unità è pari a 256 GB, ma 16 di questi non sono accessibili al sistema operativo fino a quando il firmware interno non rileva problemi nella sezione di immagazzinamento dati principale. Gli SSD garantiscono, comunque, una longevità più elevata rispetto agli hard disk, quindi tali tecniche di protezione vanno considerate come dei paracadute destinati a non essere mai ampiamente sfruttati, soprattutto se avrai l'accortezza di non effettuare inutili e dannose deframmentazioni.

Alcune schede madri permettono di avviare un PC completamente spento tramite un singolo input da tastiera.

### ACCENSIONE FACILITATA

Ho assemblato un PC utilizzando un Core i7-2600K, 8 GB di DDR3 Geil 1.600 MHz, Radeon 7870 e motherboard Gigabyte GA-Z77X-UDH3. Fortunatamente, funziona tutto molto bene, e giochi come *Max Payne 3* girano con una fluidità impeccabile anche al massimo dettaglio. Come case ho scelto un Bench di Dimastech, perfetto per effettuare degli upgrade frequentemente, ma non particolarmente bello alla vista, tanto da spingermi a posizionarlo alle spalle del monitor. E qui sorge il dilemma: c'è un modo per avviare il PC senza raggiungere lo scomodo tasto di accensione?

**Threepwood80**

Solitamente, chi desidera accendere il PC premendo un pulsante del mouse o della tastiera non può che attivare l'opzione Wake on USB, presente nella sezione IRQ Activity Detect dei vecchi BIOS e in quella chiamata APM nei più recenti UEFI. Tale funzionalità, per operare correttamente, richiede un computer in stand-by, quindi l'utente deve avere l'accortezza di sfruttare la modalità sospensione tra una sessione di gioco e l'altra, senza arrestare completamente il sistema. La tua Gigabyte offre un'alternativa ancor più interessante nel menu Power Management, chiamata Power on Keyboard. Impostando quest'ultima su Any Key, potrai risvegliare il PC, anche quando è completamente spento, premendo un tasto qualsiasi, mentre scegliendo l'opzione Keyboard98 svolgerai la medesima operazione premendo l'apposito tasto Power presente su molte tastiere. Power on Keyboard funziona senza distinzioni anche in presenza di tastiere wireless, ma richiede l'impiego di un alimentatore (PSU) capace di offrire almeno 1 ampere sulla linea dei 5 volt dedicata all'accensione del sistema. Viste le specifiche del PC, presumo che la tua PSU soddisfi abbondantemente questo valore, riportato dall'etichetta a fianco della dicitura +5VSB.

GIOCHI COMPUTER

# SOS Rapido Risposte brevi

**D** Vorrei overlockare il mio Acer Aspire 5810GT con Core 2 a 1,4 GHz e Radeon HD 4330 in modo da eseguire i giochi *Medal of Honor Airborne*, *The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena* e *Deus Ex: Invisible War*. Sapete indicarmi i passi basilari?

**Simone**

**R** L'overclock dei Core 2 passa attraverso l'impostazione di una frequenza operativa più elevata del front side bus, il canale di collegamento tra CPU e chipset. Il tuo Acer è animato da un Core 2 SU9400 1,4 GHz, 3 MB di cache e un moltiplicatore del front side bus a 200 MHz impostato su 7. In un PC desktop, il primo passo da eseguire per spingere il processore a 1,6 o 1,8 GHz consisterebbe nell'impostare quest'ultima frequenza a 240 o 260 MHz, ma il BIOS del tuo Acer non contempla tale opzione, che in ogni caso offrirebbe vantaggi piuttosto risicati, dato che due dei tre giochi da te elencati richiedono, come specifiche minime, delle CPU dual core a 2,4 GHz. La GPU riuscirebbe a eseguire tutti i titoli al livello medio di dettaglio, ma incapperesti comunque in forti rallentamenti nelle scene più affollate di nemici, anche spingendo il processore, tramite un BIOS modificato, nei pressi dei 2 GHz.

I Core 2 al di sotto dei 2 GHz soffrono anche nell'esecuzione di giochi come *MoH Airborne*.

**D** Mi collego a Internet utilizzando una chiavetta USB che non mi offre molti MB di traffico mensile. Qualche giorno fa, ho creato un account Steam per giocare a *Metro 2033*, da voi allegato alla rivista, ma mi sono accorto che il gioco tenta la connessione a ogni avvio. C'è un modo per lanciarlo senza connettersi?

**Michele**

**R** *Metro 2033*, come molti altri titoli in commercio, richiede di essere attivato tramite Internet solo al suo primo avvio, identificando il codice abbinato a ogni account Steam. Il programma di Valve permette di lanciare le successive partite anche attivando la **modalità offline**, disponibile **nel menu principale dell'applicazione**. Tale modalità di utilizzo collide con la recente abitudine, seguita da altri giochi, di salvare i profili e i progressi del giocatore online, ma fortunatamente l'avventura post-nucleare russa in questione si limita a sfruttare la classica cartella Documenti per i salvataggi delle partite.

**D** Quando tento di avviare *WRC FIA World Championship 2010* mi trovo davanti al messaggio di errore **"serve un quantitativo maggiore di memoria video"**. Possiedo un processore AMD single core e una scheda NVIDIA 6150 2 GB RAM.

**Hardcore97**

**R** La scheda NVIDIA 6150 rilevata nel tuo sistema indica l'utilizzo di una vecchia motherboard nForce 430 in cui il comparto grafico è integrato nel chipset e condivide con la CPU parte della RAM. Dal punto di vista degli shader, la scheda sfiora le specifiche minime, vantando un paio di unità di classe DirectX 9, ma l'assenza di memoria grafica dedicata resta un ostacolo insormontabile per *WRC*, che richiede 512 MB di GDDR. Fortunatamente, il chipset supporta la prima generazione di PCI-Express, quindi puoi sfruttare il connettore 16X con una vera VGA di ultima generazione. La lentezza della CPU single core vanificherebbe le capacità dei modelli più potenti, ma una GeForce 630 (o una leggermente più costosa GeForce 640) ti permetterebbe di eseguire il gioco al livello di dettaglio medio senza ulteriori intoppi.

Dopo la prima attivazione online, *Metro 2033* può essere avviato anche senza esseri connessi a Internet.

Nonostante il prezzo contenuto, le GeForce 630 e 640 offrono prestazioni discrete nei giochi.

# le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

## Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

**1** GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

**2** Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

**3** A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

**4** I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

**5** Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

**GIOCO DEL MESE**
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

**GIOCO CONSIGLIATO**
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

**UN VERO AFFARE!**
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".

**IMPORTAZIONE PARALLELA**
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

## La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

**Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).**

**3 o meno** I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

**4-5** Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

**6-7** Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

**8 o più** I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

## Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, al termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

**ANALISI TECNICA**

**LEGENDA:** Tecnicamente impossibile | Sconsigliato | Accettabile | Ottimale

***EndWar* non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

| | Radeon X1950 | GeForce 8800 GT/ Radeon 4850 | Radeon 4870/ GeForce GTX 265 | Radeon 4870 X2/ GeForce 285 | SLI/ CROSSFIRE |
|---|---|---|---|---|---|
| Single Core | 1024x768 | 1280x1024 | 1280x1024 | 1600x1200 | 1920x1080 |
| Dual Core | 1280x1024 | 1280x1024 | 1280x1024 | 1600x1200 | 1920x1080 |
| Quad Core | 1280x1024 | 1280x1024 | 1280x1024 | 1600x1200 | 1920x1080 |

**La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper**

## Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

**ALBERTO FALCHI**
**Specializzato in:** Il nostro "professore" ha cercato di risolvere i problemi di disoccupazione nell'area di Chernobyl.
Gioco Preferito: *Ultima I*

**ANTONIO COLUCCI**
**Specializzato in:** Avventurarsi sui perigliosi sentieri dei MMORPG, senza usare le briciole per indicare la via del ritorno!
Gioco Preferito: *Ultima II*

**MOSÈ VIERO**
**Specializzato in:** Lottare contro gli eretici che non apprezzano *Skyrim*, mentre rispolvera i classici del genere.
Gioco Preferito: *Ultima III: Exodus*

**RAFFAELLO RUSCONI**
**Specializzato in:** Grabbare nani da giardino e caricarli sulla Unto del professore, per poi chiedere un ricco riscatto al loro piccolo capo.
Gioco Preferito: *Ultima IV*

**SIMONA MAIORANO**
**Specializzata in:** Questo mese, Simona ha tentato di conquistare il trono di spade, ma poi ha preferito le catene di Satinav.
Gioco Preferito: *Ultima V*

**ELISA LEANZA**
**Specializzata in:** Seguire il sentiero dell'avventura aperto da Tim Shafer. Riuscirà mai a ritrovare la redazione di GMC?
Gioco Preferito: *Ultima VI*

# Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier

## LE PROVE DI QUESTO MESE



pag. 46

pag. 54

pag. 57

pag. 58

pag. 60

**VINCENZO BERETTA**
Specializzato in: Ritrovare un nuovo calendario Maya per fissare le consegne, quando ormai non serve più.
Gioco Preferito:
*Ultima VII: The Black Gate*

**LUCA PATRIAN**
Specializzato in: Impaginare un numero di GMC piazzando ovunque piccole chicche per intenditori di squali!
Gioco Preferito:
*Ultima VII: Serpent Isle*

**ALESSANDRO GALLI**
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione definitiva.
Gioco Preferito:
*Ultima VIII: Pagan*

**FABIO BORTOLOTTI**
Specializzato in: Fabio ha deciso di rivoluzionare le sorti economiche dell'Europa, andando in vacanza in Grecia.
Gioco Preferito:
*Ultima IX: Ascension*

**CLAUDIO CHIANESE**
Specializzato in: Sfidare i campi di battaglia di ogni epoca storica, per consegnare le sue recensioni in perfetto orario.
Gioco Preferito:
*Ultima Underworld*

**PRIMOZ SKULJ**
Specializzato in: Collezionare i post dei lettori sul Forum. E sappiate che questo Grande Fratello non perdona.
Gioco Preferito:
*Ultima Underworld II*

**ROBERTO CAMISANA**
Specializzato in: Come il decimo capitolo di *Ultima*, anche Roberto si è dato alla macchia. Ora riceviamo solo delle cartoline.
Gioco Preferito:
*Ultima X: Odyssey*

Sabbia, vetri, detriti e proiettili che volano: Dubai è un vero inferno di cristallo.

**GENERE:** SPARATUTTO IN TERZA PERSONA

# SPEC OPS: THE LINE

Le certezze di un soldato crollano come un castello di sabbia travolto dagli orrori della guerra.

### IN ITALIANO

***Spec Ops: The Line*** **è interamente tradotto e doppiato in italiano. Il livello interpretativo non è eccelso, consentendo comunque di apprezzare le tante linee di dialogo scritte (e ben tradotte) per sviluppare il profondo rapporto tra il capitano Walker, il sergente Lugo e il tenente Adams. Il gioco può essere acquistato anche presso servizi di distribuzione digitale come Steam (http://store.steampowered.com) e GamersGate (www.gamersgate.com).**

**QUESTA è la storia del capitano Martin Walker della Delta Force, incaricato d'indagare sulla scomparsa del 33° Battaglione Fanteria in quel di Dubai, insieme al sergente Lugo e al tenente Adams.**

Questa è la storia di un uomo che deve fare i conti con la propria coscienza, oltre che con il destino. Questa è la storia di un soldato come tanti, come tutti. Perché in guerra, quella vera, buoni e cattivi si confondono irrimediabilmente.

Sebbene all'apparenza non rappresenti un gran punto di partenza per un videogame, proprio la confusione morale e materiale è una delle protagoniste principali di *Spec Ops: The Line*. Un gioco che, nonostante il nome, di lineare ha ben poco, almeno a livello narrativo. La trama tessuta da Yager Development è pesantemente ispirata a capolavori di psicologia, prima che della letteratura o del cinema, quali "Cuore di Tenebra" di Conrad e "Apocalypse Now" di Coppola. Due opere in cui confusione, paranoia, irrazionalità e puro orrore vanno a nozze.

"In questa guerra tutto diviene confuso laggiù, il potere, gli ideali, un certo rigore morale, esigenze militari contingenti. Ma laggiù con questi indigeni si può essere spinti a prendersi per Iddio. Perché c'è un conflitto in ogni cuore umano tra il razionale e l'irrazionale e tra il bene e il male... però non sempre il bene trionfa." Le parole del generale Corman del film di Coppola riassumono il pesante clima di crescente disagio mentale che si respira in *Spec Ops: The Line*, insieme a quintali d'intossicante sabbia.

Perché se le premesse e lo sviluppo narrativo del gioco targato 2K Games seguono quelli delle sue celebri fonti d'ispirazione, lo stesso non può dirsi per l'ambientazione. Non siamo, infatti, né nell'Africa nera, né nella verdeggiante giungla dell'Estremo Oriente, quanto piuttosto nella dorata sabbia del deserto arabico, e nella città di Dubai che quest'ultimo ha semi-sotterrato.

Una location particolare, una foresta di grattacieli tra mare e deserto che offre tanta verticalità quanta orizzontalità, tanto vetro e acciaio quanta sabbia e dune: tutto e il contrario di tutto. Insomma, un vero e proprio paradiso per i level designer, che infatti hanno svolto un ottimo lavoro.

> "C'è un conflitto in ogni cuore umano tra il razionale e l'irrazionale"

Partire proprio dal level design della modalità Storia giocabile in single player di questo sparatutto in terza persona è il modo ideale per iniziare a inquadrarlo a dovere. Detto della trama caratteristica, infatti, sono i 18 livelli entro cui *The Line* si sviluppa quanto mai "linearmente" a rappresentare il vero punto di forza del gioco. Innanzitutto, la verticalità garantita da una città tutta grattacieli come Dubai consente di sviluppare l'azione di gioco su tre assi. L'altezza cui ci si trova rispetto agli avversari diventa, così, un fattore tattico importante, da sfruttare al meglio. L'accresciuta profondità di campo visivo e di gittata balistica consente di organizzare agguati e manovre a sorpresa in modo più sicuro ed efficace, contando anche e soprattutto sulle peculiari capacità belliche di Lugo e Adams. Se il secondo è un esperto in esplosivi, demolizioni e armi pesanti, il primo è perfetto per uccidere silenziosamente da lontano, essendo un cecchino quasi infallibile.

La designazione dei bersagli da colpire delegando allo scopo l'Intelligenza Artificiale è semplicissima: basta premere un pulsante e passare con il mirino sopra il nemico che si intende abbattere, per vedere il compagno più adatto a farlo (Lugo dalla distanza, Adams da vicino) entrare subito in azione. I due alleati non sono però invulnerabili, anche se possono essere curati sia dal giocatore, sia dalla I.A. non ferita. Prima di mandarli allo sbaraglio, quindi, è meglio assicurarsi

### STOMACI FORTI

La classificazione PEGI 18 è perfettamente giustificata. *Spec Ops: The Line* non è un gioco per ragazzini, sia a livello narrativo, sia visivo. L'inarrestabile discesa negli orrori della guerra vissuta da Walker e dalla sua squadra non offre solo spettacoli poco edificanti (corpi bruciati, cadaveri mutilati, prigionieri seviziati), ma anche e sopratutto un'inquietudine psicologica e un'aberrazione morale delle quali, pian piano, Walker diventa sempre più cosciente, fino a esserne del tutto coinvolto, e stravolto. Da "Cuore di Tenebra" di Conrad ad "Apocalypse Now" di Coppola, i riferimenti in altri campi sono numerosi, ma *The Line* ne fornisce un'interpretazione video-ludica (?) abrasiva come la sabbia.

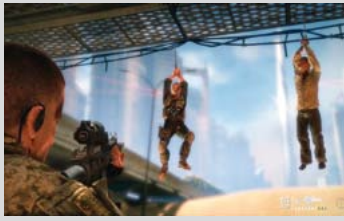
### ATTIVAZIONE SU STEAM

***Spec Ops: The Line*** **richiede una connessione a Internet per la prima attivazione via Steam, dopo la quale può essere utilizzato anche offline, limitatamente alla modalità single player.**

La gestione tattica dei due compagni di squadra è tanto semplice quanto efficace.

Le cosiddette "zip line" sono il modo più veloce per passare da un grattacielo all'altro. Sono fisse, però: non potremo lanciarne nessuna.

## DILEMMI MORALI

Nel corso dello sviluppo di *Spec Ops: The Line* si è a lungo speculato sui dilemmi morali che ne avrebbero guarnito la narrazione, possibilmente aprendo bivi decisionali sulla strada di un giocatore costantemente in preda a crisi di coscienza. Diciamo che, all'atto pratico, i momenti in cui si è costretti a una scelta morale si contano sulle dita di una mano. Inoltre, questi non influenzano prepotentemente la narrazione, né tantomeno la struttura di gioco, limitandosi ad alterare i rapporti tra il protagonista e i suoi due compagni d'armi, modificando le logorroiche linee di dialogo che i tre si scambiano incessantemente. La conclusione è l'unica parte che rispetta appieno le aspettative, garantendo quattro finali diversi decisi sulla linea del traguardo.

che il gioco valga la candela. E le candele costituiscono uno dei leitmotiv artistici che sottolineano i passaggi scenografici e narrativi più toccanti, riempiendo di fioche fiammelle interi lounge di lussuosi hotel ormai popolati da cadaveri bruciati o putrefatti, cui soltanto l'onnipresente sabbia dà, talvolta, una pietosa sepoltura. Sabbia che, oltre a rappresentare visivamente un contrasto abrasivo tra la bollente e indomita forza della natura e il freddo e fulgido design delle superfici artificiali di cristallo e acciaio, è una delle fondamenta strutturali di *Spec Ops: The Line*. O meglio, avrebbe dovuto esserlo, almeno nelle intenzioni iniziali degli sviluppatori. Costruire un videogioco su fondamenta di sabbia è, infatti, un'idea meno sbagliata di quanto metaforicamente appaia. Grazie alla sua intrinseca instabilità e dinamicità, l'elemento sabbioso è perfetto per rendere imprevedibili gli scenari. Ecco quindi che, quando meno ce lo aspettiamo, può crollarci letteralmente il pavimento sotto i piedi, visto che in realtà stavamo allegramente camminando su un soffitto di fragile vetro nascosto sotto. . . la sabbia. Quest'ultima, però, può rivelarsi anche una preziosa alleata, per esempio quando travolge i nemici dopo aver sparato alla barriera che la trattiene, aprendo contemporaneamente nuove vie di fuga; oppure quando li acceca nel bel mezzo di tempeste che riempiono il cielo di granelli e detriti, oscurando il sole.

Il problema è che gran parte degli eventi legati alla sabbia, sia in forma di duna, sia di "sandstorm", sono scriptati, ossia avvengono sempre in un dato momento e/o seguono le medesime dinamiche, i cui effetti il giocatore può sfruttare al meglio, senza però incidere granché sulle relative cause. Insomma, tempi e modi

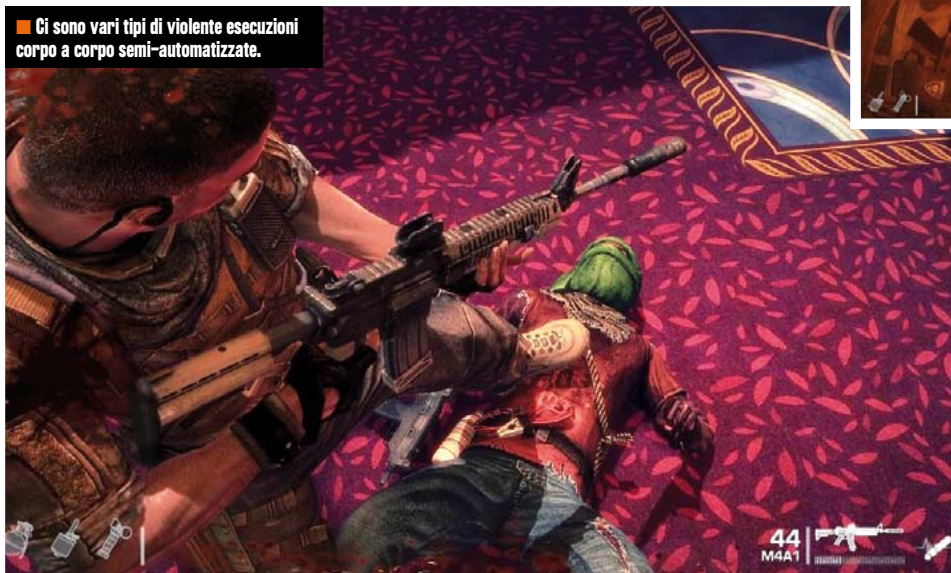
Curare gli alleati computerizzati prima che ci lascino le penne è fondamentale, ma non prendiamo troppi rischi nel farlo.

### ACHIEVEMENT

***Spec Ops: The Line*** **prevede 50 obiettivi sbloccabili su Steam, centrati praticamente tutti sulla Campagna in singolo, l'indiscusso pezzo forte del gioco. Nel momento in cui scriviamo, pochi al mondo l'hanno completata a livello di difficoltà "FUBAR", l'achievement di gran lunga più ostico da conquistare.**

### CONTROLLER

**È possibile affrontare *Spec Ops: The Line* anche armati di mouse e tastiera, ma essendo uno sparatutto in terza persona, si consiglia l'uso di un bel controller per gestire al meglio le evoluzioni del personaggio inquadrato dietro, sopra e sotto le immancabili coperture, anche se la mappatura predefinita dei tasti non pare ottimale.**

Ci sono vari tipi di violente esecuzioni corpo a corpo semi-automatizzate.

## TUTTI A BORDO

Come in ogni sparatutto moderno che si rispetti, anche *Spec Ops* prevede diverse sezioni "sui binari" a bordo di veicoli che si muovono autonomamente. Oltre alla sequenza ai comandi della mitragliatrice a canne rotanti montata su un elicottero che apre (e chiude...) il gioco, in *The Line* si sale su una preziosa autobotte che fa parte di un convoglio carico d'acqua destinata ai sopravvissuti. Inutile dire che al giocatore toccherà difenderne l'incolumità con tutti i mezzi, compreso un poderoso lanciagranate.

*The Line* è molto ispirato artisticamente, giocando sugli stridenti contrasti imperanti in quel di Dubai.

## ISPIRAZIONI SABBIOSE

**Il modello dinamico della sabbia di *Spec Ops: The Line* s'ispira alle valanghe di polvere e detriti scatenate dalle esplosioni nelle cave a cielo aperto. Per le tempeste, invece, opere cinematografiche quali "La Mummia" e l'ultimo "Mission: Impossible" sono ovvi riferimenti. E pensare che una "sandstorm" vera è così silenziosa...**

li hanno decisi gli sviluppatori; a noi non resta che capire quando e come "eseguire" al meglio.

Un rapporto più profondo e causale (o casuale) con la sabbia, in termini d'interattività e distruttibilità degli scenari, avrebbe rappresentato un complemento perfetto alle buone idee mostrate in tal senso sul piano degli effetti delle armi da fuoco, con rifrazioni maggiorate in prossimità delle bocche da fuoco dovute al pulviscolo in sospensione (soprattutto nel corso delle tempeste di sabbia) ed esplosioni delle granate che sollevano nuvole di sabbia, accecando temporaneamente gli avversari. Piccole chicche di giocabilità coerenti con l'evocativo contesto morfologico, che caratterizzano in modo originale gli scontri bellici di buono spessore tattico e, soprattutto, vari, in funzione dei tanti ambienti che li ospitano: da lussuosi interni di modernissimi hotel, a squallidi parcheggi sotterranei; da altissimi tetti dotati di piscina ed eliporto, a dune di sabbia trasformate in cimiteri d'imbarcazioni che navigano ormai nel deserto.

Meno entusiasmante, invece, è la selezione dei nemici da affrontare, appartenenti a non così tante tipologie diverse mescolate in differenti proporzioni lungo il corso del gioco. L'assenza pressoché totale di boss di fine livello non consente di fissare nella mente sequenze memorabili sul fronte del combattimento puro, emozioni delegate quasi interamente alla forte (in tutti i sensi) componente narrativa del titolo 2K. Un peccato, perché l'arsenale per far bene (e far male ad avversari grossi e spettacolari) c'era tutto, così come il dinamismo di un team che si muove all'unisono in modo sufficientemente fluido, nonostante il sistema di controllo del protagonista non sia sempre preciso, soprattutto nella gestione delle interazioni dinamiche con le coperture. Anche la mappatura predefinita dei tasti del controller non aiuta in tal senso.

In generale, comunque, *Spec Ops: The Line* è uno sparatutto in terza persona che riesce a coinvolgere

## MISSIONI CO-OP

**La Campagna principale di *Spec Ops* non è affrontabile in modalità cooperativa a due o tre giocatori, purtroppo. Peccato, perché sembrava quasi fatta apposta. In compenso, presto saranno disponibili delle missioni co-op per due giocatori sotto forma di download online. Le prime quattro in programma pare saranno gratuite per chi ha comprato il gioco, con DLC a pagamento a seguire.**

L'Intelligenza Artificiale non è male, anche se non brilla per acume tattico nelle manovre (più o meno) coordinate.

Anche via joypad, i controlli non sono sempre precisi, soprattutto nell'entrata/uscita e nello scavalcamento delle coperture.

## MODALITÀ MULTIPLAYER

Oltre alla Storia principale in single player, *Spec Ops: The Line* offre una componente multigiocatore realizzata, però, da un diverso sviluppatore: Darkside Game Studios. Purtroppo, lo scollamento tra sezione single player e multiplayer si nota nella qualità inferiore dell'art design delle mappe in multi, non molto ispirate esattamente come il sistema di crescita del personaggio. Sei le modalità di partita disponibili (Caos, Punto di raccolta, Sepolto, Ammutinamento, Attrito, Connessione) per otto giocatori, delle quali solo Sepolto offre qualcosa di velatamente originale e divertente, a meno che non s'incappi nei problemi di lag che abbiamo riscontrato nelle nostre prove. Insomma, diciamo che in *Spec Ops* l'operazione multiplayer è dimenticabile.

Il level design di *Spec Ops* vanta un'ottima verticalità, sfruttata sia in termini tattici, sia d'impatto visivo.

## SPEC OPS: LA SERIE

**Dal 1998 al 2002 sono stati ben otto gli episodi di *Spec Ops* usciti su PC e/o console, programmati da diversi sviluppatori e pubblicati sotto varie etichette. Il gioco originale *Spec Ops: Rangers Lead the Way*, porta la firma di Zombie Studios, ancora oggi attivo con prodotti di tutto rispetto quali *Blacklight: Retribution*.**

fino in fondo, in virtù di un ritmo sostenuto e d'intrecci narrativi che prima si radicano in profondità nella mente del giocatore, mediante i fitti scambi di battute e opinioni con Lugo e Adams, e poi ne estirpano una dopo l'altra tutte le certezze. È un viaggio nell'incubo più nero di una guerra illuminata dalla luce mortale del fosforo bianco che si riflette anche in ambito grafico, producendo texture sempre più sporche e "malate" man mano che ci si avvicina all'incontro catartico con l'obiettivo finale della missione, e della comprensione. Qualche ritardo nel loro caricamento e una qualità altalenante delle stesse non inficia il buon lavoro compiuto nella caratterizzazione dei personaggi principali, il cui mutamento interiore

> "La sabbia è perfetta per rendere imprevedibili gli scenari di gioco"

si riflette anche in un equivalente, e impressionante, cambiamento esteriore.

Il loro progressivo decadimento fisico preannuncia la fine imminente proprio quando questa arriva, dopo una manciata d'intense ed emozionanti ore di gioco. Diciamo mediamente una decina, ma dipende dal livello di difficoltà scelto tra i quattro disponibili. Oltre che, naturalmente, dalla volontà di assaporare nei dettagli il profondo disagio psicologico e il relativo messaggio simbolico che *Spec Ops: The Line* riesce a comunicare in modo diverso (ma altrettanto efficace) rispetto ai suoi due ben più celebri equivalenti letterari e cinematografici. "Ogni uomo ha un suo punto di rottura" e la guerra rompe tutti gli uomini, indistintamente, lasciandoli inermi e silenziosi in balia del vento caldo del destino, e del deserto. Proprio come granelli di sabbia, in attesa di scivolare sempre più giù, fino in fondo alla clessidra.

**Giovanni Immobile** GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

## IN 50 PAROLE

**COS'È...**
Uno sparatutto in terza persona ambientato in una Dubai devastata dalle tempeste di sabbia

**È COME...**
*Gears of War* nello sfruttamento delle coperture, con un pizzico di *Binary Domain* nei comandi ai compagni

**È PER...**
Chi vuole immergersi in una guerra malata, con risvolti morali in stile "Apocalypse Now", attraverso imprevedibili scenari sabbiosi.

info ■ Casa **2K Games** ■ Sviluppatore **Yager Development** ■ Distributore **Cidiverte, Internet** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **18** ■ Internet **www.specopstheline.com**

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU dual core 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 6 GB HD, Internet per l'attivazione**
- Sistema Consigliato **CPU quad core, 3 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Trama matura e ben articolata
- Level design originale
- Sabbia protagonista...

- ... Ma non da Oscar
- No boss, no party!
- Multiplayer dimenticabile

**Uno sparatutto in terza persona dalla trama coinvolgente e sferzante come le tempeste di sabbia da affrontare sul campo di battaglia. *Spec Ops: The Line* è un'interessante esperienza videoludica che, oltre a sparare, fa anche pensare.**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | LEVEL DESIGN | MULTIPLAYER |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 7 | 7 | 6 | 8 | 5 |

GENERE: SPARATUTTO IN TERZA PERSONA

# TOM CLANCY'S GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

Davanti a intere guarnigioni nemiche, l'unica possibilità di sopravvivenza è rendersi invisibili. Letteralmente.

**LA serie *Ghost Recon*, come la vicina saga di *Rainbow Six*, ha affrontato molti cambiamenti nel corso degli anni.**

Ancor prima che l'imbattibile sestetto perdesse la pianificazione strategica, in *Rainbow Six: Lockdown* (per poi riacquistare un minimo di dignità tattica nei due *Rainbow Six Vegas*, con ordini diretti ed esclusivamente in tempo reale), i quattro Fantasmi avevano già sposato la via dell'azione meno ragionata, per di più in terza persona e solo su console, con il controverso *Ghost Recon 2*. I legami con l'ambiente PC, da cui la serie è partita con notevole successo, si sono però riallacciati con i due capitoli di *Ghost Recon: Advanced Warfighter*, non conformi allo spirito originale ma allo stesso tempo rispettosi verso la piattaforma e i suoi utenti, per veste tecnica e per la scelta di riportare la visuale in soggettiva nella saga.

Oggi la situazione è cambiata: volenti o nolenti, i giocatori PC si sono abituati alle conversioni dirette e, più in generale, al fatto che i titoli di prima grandezza siano identici su tutte le piattaforme "maggiori", anche quando lo sviluppo avviene separatamente. Tuttavia, rispetto ai suoi immediati predecessori, *Ghost Recon: Future Soldier* può scegliere fra l'identità di uno "spin-off" e il valore di una completa ripartenza, secondo il successo commerciale. Le vicende, infatti, sono bruscamente proiettate in avanti di decine di anni, e nessuno impedisce a Ubisoft di spostare nuovamente le lancette dell'orologio, questa volta all'indietro, per tornare a un'ambientazione contemporanea. Nel frattempo, è il caso di godersi una produzione divertente e più varia della media, certo lontana dai tatticismi del passato ma non per questo priva di qualità. Quali? Chiedetelo all'assassino invisibile dietro di voi...

> "È stata potenziata la vocazione allo stealth"

## LEGITTIMA DIFESA

Se i personaggi di *Ghost Recon* fossero dotati di maggiore personalità, come i protagonisti di altre saghe, l'inizio del gioco risulterebbe un trauma: una squadra della "vecchia guardia", capitanata da due veterani della serie (all'attivo in *Ghost Recon 2* e *Ghost Recon: Advanced Warfighter*), viene attirata in una trappola e brutalmente trucidata, durante un'indagine su un traffico internazionale di armi.

Dopo la partenza rocambolesca, però, la trama assume subito i connotati di un classico thriller fantapolitico, fin troppo simile a quanto visto in altri videogiochi legati al marchio Tom Clancy, confermando la sensazione di ovvietà fino al finale, banalmente liberatorio ed eroico. Rispetto al passato, c'è da

■ Quando i Fantasmi assumono una formazione "a diamante", è possibile solo mirare e far fuoco, come in uno sparatutto su binari.

### GUERRA TRA FANTASMI

A nostro avviso, le modalità competitive più interessanti di *Ghost Recon: Future Soldier* sono Esca e Conflitto: nel primo caso, i team devono difendere (o attaccare) determinati obiettivi, con una componente di azzardo determinata dal fatto che due dei cinque bersagli sono falsi. Giocando a Conflitto, invece, si incontrano regole da deathmatch classico accanto a obiettivi generati casualmente, per rendere più pepata la sfida. Anche la modalità Sabotaggio assomiglia, per certi versi, a un classico Capture The Flag, con bombe da trasportare e innescare nella base avversaria. In una partita ad Assedio, infine, non è previsto il rientro dei giocatori ed è presente un solo obiettivo, affidato alla squadra dei difensori.

### IN ITALIANO

**Il gioco di Ubisoft è integralmente tradotto nella nostra lingua. Il doppiaggio è buono, anche se la versione originale resta sempre la più efficace e credibile, quando c'è in ballo un gruppo di marmittoni americani. La trama, peraltro, è quasi universalmente comprensibile, nella sua profonda conformità. *Future Soldier* può essere acquistato anche su piattaforme di digital delivery quali Steam (http://store.steampowered.com) o UbiShop (http://shop.ubi.com).**

### ACHIEVEMENT

**Qualunque versione del gioco, anche quella su Steam, permette di sbloccare 4 azioni uplay, per il grado di completamento della campagna e le modalità multiplayer. Gli sblocchi prevedono un certo numero di punti (per un totale di 100) secondo l'impresa, da investire in contenuti aggiuntivi e gadget presenti su uplay.**

■ La frequente presenza di civili è un motivo in più per studiare i percorsi, attraverso gli occhi di un drone.

## AMICO, VUOI GIOCARE CON ME?

Purtroppo, l'impianto cooperativo di *Ghost Recon: Future Soldier* può sfruttare unicamente le liste amici di Steam e uplay. Niente alleati d'occasione, insomma, ma solo giocatori con cui prendere accordi precisi per una sessione: la campagna, tra l'altro, è perfettamente attrezzata per questo tipo di esperienza, con momenti in cui la squadra si divide per assolvere compiti leggermente diversi, oppure si riunisce per aspettare i giocatori ritardatari. Nell'offerta cooperativa, inoltre, è inclusa l'immancabile modalità a ondate, per resistere agli assalti in compagnia di qualche amico.

Le armi sono largamente personalizzabili, nella campagna come nelle modalità competitive.

I filmati sono in bassa risoluzione e si appoggiano al motore del gioco, con risultati discutibili. Alcune sequenze, però, suonano tristemente familiari...

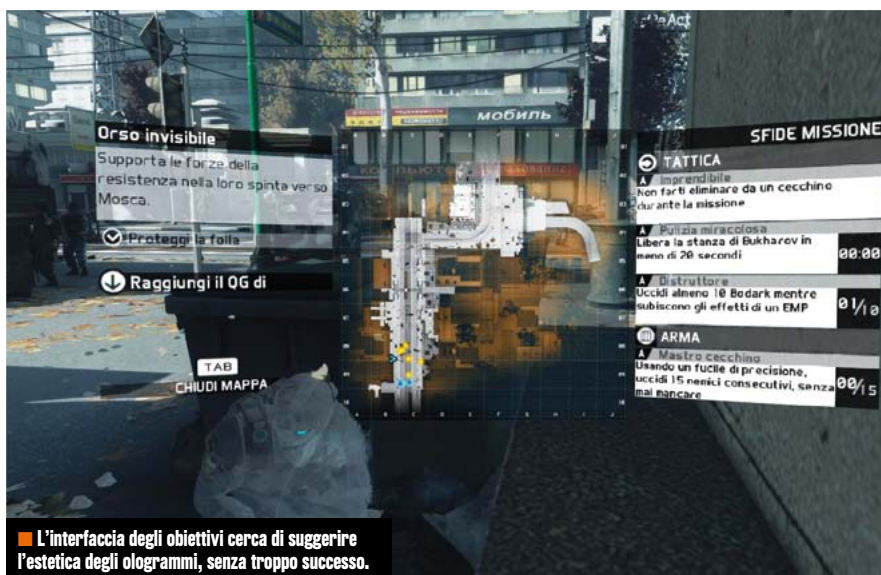
rimarcare il tentativo di tratteggiare meglio la personalità dei quattro protagonisti, come avviene nei giochi d'azione bellica più in voga; anche su questo versante, però, le vicende e le descrizioni non escono mai dal novero dei cliché più abusati, sullo sfondo di una "giusta vendetta" e di un intrigo (ancora una volta) connesso alle derive post-sovietiche.
Allo stesso tempo, i nostri eroi vengono portati a spasso lungo una notevole varietà d'ambientazioni, dal continente africano alle città della vecchia Europa, attraverso missioni ben articolate per obiettivi e approccio all'azione. In effetti, al di là della trama, tutto ciò che rientra nel gioco vero e proprio mostra qualità ben più marcate, che concorrono a rendere l'esperienza piacevole e piuttosto longeva (sulle dodici ore al medio livello di difficoltà), a fronte di continui inviti al silenzio e alla circospezione. Prima di tutto, è stata potenziata la vocazione allo stealth, che va a surclassare nettamente il controllo della squadra: lo strumento principale è un avanzatissimo equipaggiamento mimetico, capace di donare un effetto di "trasparenza" all'uniforme, a patto di procedere accovacciati.

Di pari passo, per supportare uno stile di gioco più oculato e razionale, in ogni missione vengono introdotti nuovi strumenti tecnologici, insieme alle armi, fondamentali per tenere sotto controllo il campo di battaglia. A lato di granate a frammentazione, fumogene ed EMP (utili a disattivare i dispositivi elettronici nemici, qualora presenti), la lista degli apparecchi portatili è caratterizzata da piccoli sensori di rilevamento, per evidenziare la presenza dei nemici entro un certo raggio, e da un vero e proprio drone ricognitivo da guidare in terza persona, capace di muoversi in aria e al suolo.

La presenza di quest'ultimo è rilevabile dagli avversari, se la distanza non è ottimale; d'altronde, anche la nostra condizione d'invisibilità non

È possibile impartire fino a 4 ordini di puntamento; l'azione viene poi eseguita al nostro comando, oppure dopo aver sparato il primo colpo.

## ATTIVAZIONE VIA INTERNET

**Per l'attivazione di *Ghost Recon: Future Soldier* sono richiesti una connessione a Internet e un account uplay.**

■ L'interfaccia degli obiettivi cerca di suggerire l'estetica degli ologrammi, senza troppo successo.

### BRUTTO MA INARRESTABILE

**In una lunga missione è disponibile il Warhound, un drone grosso e massicciamente offensivo, dotato di mortaio e missili guidati. A parte l'estetica quasi imbarazzante, per la somiglianza del robot a un cassonetto della spazzatura, la sezione risulta particolarmente pirotecnica e "distruttiva", rispetto al ritmo più pacato del resto del gioco.**

■ Anche *Ghost Recon: Future Soldier* propone la sua dose di distruzione incondizionata, da una postazione fissa oppure a bordo di un elicottero.

### SOLO PER SPECIALISTI

Fra una missione e l'altra, la campagna propone un certo numero di sfide da completare, per aver diritto su equipaggiamento e armi accessorie. Gli obiettivi più frequenti riguardano l'uso delle armi e delle capacità stealth, e sono direttamente connessi al "punteggio Ghost": dopo ogni azione, ci viene proposto un resoconto delle nostre capacità sul campo, fondato sul numero di uccisioni simultanee (possibili sfruttando gli ordini di squadra), sul livello di segretezza e sul ricorso ai dispositivi tattici.

corrisponde a un potere assoluto, bensì a precisi parametri fondati sulla distanza dal nemico, sulla silenziosità e sulla bravura nello sgusciare tra un riparo e l'altro, grazie al pratico sistema di copertura automatica (conforme alle logiche sparatutto più in voga, ma implementato con precisione e chiarezza).

L'utilizzo della squadra, in questo senso, è funzionale alle nostre azioni e non prevede comandi di posizionamento: semplicemente, è consentito selezionare un bersaglio per ogni elemento della squadra, attraverso i visori tattici o la visuale di un drone, così che le unità si spostino automaticamente fino alla migliore linea di tiro. In assenza di ordini, invece, i compagni seguono i nostri passi sfruttando i ripari e la perenne invisibilità, senza far scattare allarmi (con un minimo di sgravo sulle regole, logicamente) e intervenendo nel caso il ricorso alle armi si renda necessario.

Circa l'impiego dei gadget tecnologici, sono da mettere in risalto le differenza tra modalità Storia e comparto multiplayer. In singolo e in cooperativa la situazione è esattamente quella descritta sopra: le armi e i gadget vengono "consigliati" da un operatore nella fase di preparazione, secondo il tipo di azione che ci aspetta; da questo momento in poi, gli strumenti restano a disposizione per personalizzare lo stile di gioco, lungo missioni caratterizzate in prevalenza da investigazioni, recupero di prigionieri e protezione di determinati personaggi. In tutti questi casi, l'approccio agli obiettivi può essere piacevolmente libero o sottostare a determinate condizioni, magari di riservatezza o di salvaguardia dei civili. Nel comparto competitivo, invece, le classi possono beneficiare di gingilli differenziati nel numero e nel funzionamento, dall'ingegnere esperto in droni al cecchino invisibile. Fin da subito è a disposizione di tutti una telecamera a ricerca di calore, da collocare sul terreno, mentre i passaggi di livello garantiscono, secondo il ruolo, la scelta fra torrette

### 3D AUSTRALIANO

**I giocatori appassionati di stereoscopia si troveranno spaesati o contenti, secondo il caso. *Ghost Recon: Future Soldier*, infatti, non si appoggia sul sistema più diffuso, sicuramente NVIDIA 3D Vision, e nemmeno sulla soluzione HD3D di ATI/AMD: Ubisoft ha ottimizzato l'esperienza stereoscopica intorno agli strumenti del meno conosciuto Tridef 3D, con risultati qualitativi più che buoni. Dispiace rilevare ancora una volta, però, l'eterogeneità della stereoscopia nei videogiochi, in termini di supporto e formati condivisi.**

■ Lungo le distese artiche, ci viene in aiuto il drone "Warhound", con la sua corazza, i suoi missili e le sue granate.

Le indicazioni a schermo sono grandi e invasive, in perfetto stile console.

Il visore a infrarossi suona quasi vecchio e inutile, se confrontato con altri dispositivi.

### VISTA A RAGGI X

Il ricorso ai visori è libero nella maggior parte dei casi, oppure può essere imposto da determinate condizioni ambientali (come una tempesta di neve). In particolare, le caratteristiche più utili ai fini del gioco sono garantite dal "visore magnetico": i nemici nascosti dalle strutture diventano visibili, entro un certo raggio, ed è consentito visualizzare il motore e il serbatoio dei mezzi, naturalmente con propositi esplosivi.

### FLUIDITÀ E DINTORNI

**Al massimo del dettaglio, *Ghost Recon: Future Soldier* difficilmente è sceso sotto i 30 Frame per Secondo, su un PC con quad-core 2,6 GHz, 4 GB di RAM e una GeForce 570 GTX. Allo stesso tempo, però, raramente le prestazioni hanno superato questa soglia, a fronte di un gioco nemmeno così eccelso, in termini grafici.**

automatiche, droni da battaglia e dispositivi per migliorare il mimetismo, oppure fra granate, riserve di munizioni e medikit, con l'aggiunta di tre personaggi da sbloccare e diverse opzioni di personalizzazione estetica.

Purtroppo, l'appetibilità del multiplayer di *Ghost Recon: Future Soldier* risente un po' della scarsità di mappe, ma ciò non impedisce di divertirsi e rilevare una certa varietà, nelle tipologie di partita e nel contributo che ogni soldato può dare alla squadra.

### FANTASMI DIFETTATI

La situazione è più controversa sul fronte della realizzazione tecnica. Da un lato, abbiamo una struttura di base non eccelsa ma efficace, ulteriormente rivitalizzata dalle DirectX 11. A parte la buona prestazione delle Intelligenze Artificiali (direttamente connessa alla riuscita della campagna in singolo e co-op), *Ghost Recon: Future Soldier* riesce a sfruttare bene gli effetti grafici maggiormente d'atmosfera, dalla pioggia alle nebbie volumetriche, pur partendo da qualità modeste per le texture e la modellazione poligonale.

> "La situazione è controversa sul piano della realizzazione tecnica"

A rovinare la discreta prova grafica, però, intervengono diversi problemi legati alla conversione: la nostra esperienza, come quella di altri giocatori, non è stata esente da illogici cali di prestazione, controlli poco reattivi (per gli ordini e la mira via mouse) e fastidiosi ritorni al desktop. Niente che non si possa rimediare, sia chiaro, magari con aggiornamenti più efficaci di quelli già pubblicati; tuttavia, era lecito pretendere da Ubisoft un'attenzione ben maggiore, nei confronti dell'utenza PC, per le ragioni appena esposte e anche per l'illogica implementazione del co-op, limitata alle liste amici di uplay e Steam.

Joseph Massena

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

### IN 50 PAROLE

**COS'È...**

Un capitolo di *Ghost Recon* ambientato in un futuro prossimo, fondato su gadget iper-tecnologici e droni

**È COME...**

*Splinter Cell*; *ArmA II* e i recenti *Operation Flashpoint*, ma molto meno complesso

**È PER...**

Chi ama le sortite silenziose e invisibili, senza pretese di strategia e tatticismi.

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft** ■ Distributore **Ubisoft, Internet** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **16** ■ Internet **http://ghost-recon.ubi.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU dual core 2,2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 4.0, Internet per l'attivazione**
- Sistema Consigliato **CPU quad core 2,6 GHz, 3 GB RAM, Scheda 3D 1 GB PS 4.0**
- Multiplayer **Internet**

- Caratteristiche stealth ben concepite
- Campagna appagante
- I.A. convincente

- Conversione poco attenta
- Fruizione del co-op limitata
- Impianto grafico nella media

**I Fantasmi di Ubisoft sono tornati in un gioco che si concentra sullo stealth e sui gadget avveniristici. Spiace, però, che il lavoro degli sviluppatori sia meno convincente su PC, a causa di problemi tecnici e caratteristiche mal adattate.**

**7½**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | LEVEL DESIGN | ARMI |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 8 | 7 | 7 | 8 | 8 |

La macchina da guerra tedesca è un avversario temibile come sempre.

**GENERE:** TATTICA IN TEMPO REALE

# MEN OF WAR CONDEMNED HEROES

Gli eroi condannati rivivono una delle pagine dimenticate della Seconda Guerra Mondiale.

### IN ITALIANO

***Condemned Heroes*** **arriva sui nostri monitor completamente tradotto e doppiato in lingua italiana a cura di FX Interactive. La qualità dei testi si posiziona, complessivamente, su buoni livelli.**

**NON è facile mantenere vivo l'interesse quando si parla del secondo conflitto mondiale. Non che la grande tragedia di metà Novecento sia priva di contorni avvincenti: tutt'altro.**

Gli eventi storici che hanno visto contrapposti Asse e Alleati rappresentano una miniera continuamente sfruttata da cinema, letteratura e videogiochi, al punto che dire qualcosa di nuovo si fa sempre più difficile, anche di fronte al grande pubblico. Eppure, rimangono pagine di Storia scarsamente illuminate, argomenti difficili che non si prestano facilmente all'epica sempre un po' hollywoodiana dell'intrattenimento. Fra questi, figura il tragico ordine 227 impartito da Stalin al culmine dell'operazione Barbarossa, quando le forze tedesche minacciavano Mosca e parevano inarrestabili. "Non un passo indietro" divenne il grido di battaglia dell'Armata Rossa: la punizione per chi si ritirava era la morte, e persino i familiari dei disertori rischiavano di essere giustiziati. Una serie di misure draconiane che, pur nella loro ferocia, instillarono nell'esercito sovietico, ormai sul punto di spezzarsi, la volontà necessaria a "lanciare il cuore oltre l'ostacolo" quel tanto che bastava perché il Generale Inverno e l'imprescindibile autorità della logistica fermassero la macchina da guerra nazista.

Una conseguenza meno nota dell'ordine 227 è la creazione dei cosiddetti "battaglioni di disciplina", già presenti nell'esercito tedesco. Si trattava di unità speciali, composte di soldati e ufficiali condannati per i crimini più disparati, cui venivano affidati i compiti più pericolosi. Un esercito di reietti, destinati a esporsi al fuoco nemico, caricare alla cieca contro le linee avversarie e persino aprire la strada alle altre truppe camminando sopra le mine. Non sorprende che, degli oltre quattrocentomila uomini schierati nei battaglioni penali, quasi nessuno sia sopravvissuto alla guerra.

Una storia tragica e oscura, quindi, quella narrata in *Condemned Heroes*, l'ultima incarnazione della saga di *Men of War*. In effetti, questa serie da sempre rinomata per il realismo e l'attenzione al dettaglio, nonché temuta per il brutale livello di difficoltà, sembra la più adatta a portare sui nostri monitor vicende del genere, senza concedere alcunché alla semplificazione.

Iniziamo col riconoscere che *Condemned Heroes* non offre nulla che i predecessori non abbiano

## I CONFINI DELLA REALTÀ

Anche in un titolo fondamentalmente realistico come *Condemned Heroes* esistono alcune delle semplificazioni tipiche del videogioco. Per esempio, gli uomini potranno essere curati completamente, a patto di possedere sufficienti scorte mediche, e non soffriranno le conseguenze debilitanti delle ferite. I veicoli, inoltre, potranno essere guidati da chiunque, laddove nella realtà un fantaccino sovietico semianalfabeta non era, generalmente, in grado di mettersi alla conduzione di un Tiger. Al di là di questo, *Condemned Heroes* resta piuttosto verosimile: l'ambiente può essere distrutto, le strutture mostrano i segni dei colpi e le traiettorie dei proiettili sono determinate balisticamente.

Al gioco si accompagnano alcune schede di approfondimento storico.

### IL CAPOSTIPITE

**Insieme a *Condemned Heroes*, FX Interactive offre in regalo anche la prima iterazione della saga, *Men of War*. Si tratta di un titolo del 2009, molto interessante: *Men of War* offre la stessa giocabilità profonda e sfaccettata dei successori, beneficiando anche di una scala generalmente più ampia e di missioni ben congegnate.**

Quasi tutti gli elementi dello scenario possono essere distrutti dalle cannonate e dai cingoli dei carri.

## TECNICAMENTE PARLANDO

Rispetto ai predecessori, *Condemned Heroes* offre un comparto grafico riveduto e corretto, degno degli standard attuali. Le soluzioni non rappresentano l'avanguardia della tecnica, ma la generale revisione di texture ed effetti rende l'impatto visivo piacevole. Meno riuscita la rappresentazione dei veicoli e degli ambienti, in cui si coglie un che di slavato. Risulta apprezzabile anche la fisica, che contribuisce alla sensazione di un campo di battaglia dinamico e in continuo mutamento, fra esplosioni e detriti. Senza infamia e senza lode il comparto audio, con musiche adeguate ma ripetitive e un doppiaggio non troppo convincente.

L'atmosfera storica di *Condemned Heroes* è piuttosto forte, anche se la narrazione non impressiona.

## COPRIRE PER NON MORIRE

**Come da sempre avviene nella saga, anche in *Condemned Heroes* la copertura riveste un ruolo fondamentale. Non è semplicemente possibile, vista l'estrema superiorità del nemico, spostare i soldati in campo aperto. Diventa necessario farli avanzare da una copertura all'altra, sfruttando le caratteristiche del terreno.**

già concesso: si tratta di un *Men of War* fatto e finito, fedele alla tradizione per quanto riguarda stile di gioco, meccaniche e atmosfera. In un certo senso, le varie iterazioni della saga potrebbero essere considerate episodi di uno stesso titolo, dedicato alla ricostruzione di grandi eventi bellici, dal fronte occidentale al Vietnam. Anche *Condemned Heroes*, quindi, è un tattico in tempo reale: dal momento che non avremo basi da costruire, dovremo farci bastare le truppe affidateci all'inizio di ciascuna missione, più gli eventuali rinforzi. Al di là di questo, *Condemned Heroes* si controlla come un qualsiasi RTS, ma la struttura di gioco garantisce livelli inusuali di profondità. I soldati potranno correre e strisciare, lanciare granate, raccogliere munizioni e armi dai nemici caduti, persino fermare un carro distruggendone i cingoli e, una volta ucciso l'equipaggio, ripararlo

**"Condemned Heroes si gioca come una lunga serie di puzzle tattici"**

e appropriarsene. La grande complessità di un sistema in cui ogni uomo ha un inventario proprio e ogni veicolo è danneggiabile in più punti contribuisce a creare un campo di battaglia dinamico, fatto di piccoli eventi e vittorie di misura che, nel complesso, dipingono l'affresco di un'operazione militare realistica. Questo è il grande merito di *Men of War*, evidente già della prima missione di *Condemned Heroes*: i nostri "bastardi senza gloria" avranno il compito di conquistare una serie di trincee nemiche, liberando il passaggio a ulteriori ondate di fanteria sovietica. Il fuoco dei mortai e le minacciose vampe delle mitragliatrici ci ricordano subito come il compito sia quasi suicida; sarà necessario, quindi, manovrare attentamente e fare largo uso di granate, fino a raggiungere un tank tedesco abbandonato ma ancora funzionante, col quale spezzare le difese avversarie in un tripudio di sangue e soddisfazione.

La scala di *Condemned Heroes* è a metà strada fra quella di *Company of Heroes* e quella di *Commandos*: le truppe sul terreno sono parecchie, ma noi ci troveremo a controllare solo piccoli gruppi, determinandone nei dettagli movimenti e azioni. Non si raggiungono i livelli di microgestione del precedente capitolo, *Vietnam*, ma *Men of War* resta un gioco fortemente tattico. Torna anche il controllo diretto, ossia la possibilità di dirigere un soldato o un mezzo utilizzando uno

## AL POSTO DI COMANDO

**Com'è tradizione della serie, in *Condemned Heroes* è possibile controllare direttamente i propri uomini sfruttando uno schema di controllo arcade. Una caratteristica che si rivela utile soprattutto nel caso dei veicoli, di cui disporremo sempre in numero limitato, anche ai fini di aggirare alcune imprecisioni nel pathfinding.**

### SOLDATI IN RETE

**A fronte della scorpacciata multiplayer di *Assault Squad*, la componente online di *Condemned Heroes* appare piuttosto povera: solo quattro mappe e due modalità, per un massimo di otto giocatori. Peccato per la scomparsa della modalità cooperativa, e per la scarsa presenza di avversari in Rete.**

L'interfaccia permette di individuare le coperture con facilità.

### GUERRE DIFFICILI

***Condemned Heroes* offre tre livelli di difficoltà: Consigliato, Avanzato ed Esperto. Già al livello più basso, le missioni si rivelano difficili, soprattutto per via della schiacciante superiorità di uomini e mezzi dell'esercito tedesco. Ai livelli più avanzati, l'esperienza diventa assolutamente infernale: una vera sfida anche per i migliori generali da tastiera.**

La conquista delle trincee richiede un copioso dispendio di granate a frammentazione.

## L'UOMO SENZA FUCILE...

L'Armata Rossa, uno degli eserciti più potenti della storia umana, nel 1942 si trovava a un passo dal tracollo. A fronte delle enormi perdite subite durante gli accerchiamenti dell'anno precedente, e prima che gli arsenali statunitensi cominciassero a rifornire i teatri di guerra europei, la scarsità di equipaggiamenti rendeva ancora più drammatica l'esperienza della guerra per i soldati. Come dimenticare la ricostruzione della battaglia di Stalingrado nel primo *Call of Duty*, che ci vedeva scendere in battaglia addirittura disarmati? In *Condemned Heroes* non si arriva a questo, ma è comunque importante rifornirsi di armi e munizioni sul campo, sfruttando l'inventario a disposizione di ogni militare.

schema di controllo da sparatutto in terza persona: un'opzione particolarmente utile per le manovre di fino, come il lancio delle granate.

Così come i predecessori, anche *Condemned Heroes* è un gioco difficile, forse meno di *Vietnam*, ma comunque sopra la media degli strategici. Anche al livello di difficoltà più basso, saggiamente denominato "Consigliato", alcune missioni richiedono una scoraggiante trafila di prove ed errori. *Condemned Heroes* si gioca come una lunga serie di puzzle tattici: aggirare una postazione, strisciare, distruggere una colonna di veicoli; ogni sfida impone concentrazione e attenzione. Inutile nasconderlo, la frustrazione e il mal di testa sono dietro l'angolo. Sembra che gli sviluppatori continuino a rivolgersi ai veterani della serie, mentre per i novizi l'impatto con la guerra simulata rischia di diventare fin troppo duro. *Condemned Heroes* è, comunque, un gioco onesto, che può essere affrontato con successo a patto di fermarsi a ragionare e che, soprattutto, non richiede altro che l'applicazione di tattiche realistiche. Peccato che sia la natura stessa delle missioni proposte, storicamente al limite del suicida, a rendere durissima l'impresa.

L'Intelligenza Artificiale, dal canto suo, pare essere rimasta quella tipica della serie, generalmente discreta ma capace di qualche svarione. I soldati nemici corrono e lanciano bombe a mano, ma capita che si dimentichino la copertura, così da restare ridicolmente esposti in campo aperto. In conclusione, questo *Condemned Heroes* condivide meriti e demeriti dei predecessori, e offre un'unica, vera novità nell'ambientazione. A tal proposito, il parco veicoli sovietico è ben riprodotto, e mettersi al comando dei celebri T-34 dell'Armata Rossa diviene ben presto una gioia per gli appassionati di Storia.

La scelta di dedicare il titolo ai battaglioni penali è coraggiosa ed encomiabile, peccato solo per lo scarso respiro narrativo delle campagne, parche di dialoghi e note di colore. Il gioco offre, è vero, una selezione di articoli storici consultabili, ma il tutto è presentato in maniera asettica. Alla fine della fiera, sarebbe forse inopportuno pretendere innovazione da una serie che si rivolge a una precisa nicchia di appassionati: se è "more of the same" quello che cercate, *Condemned Heroes* fa al caso vostro.

**Claudio Chianese**

### IN 50 PAROLE

**COS'È...**
Un tattico in tempo reale dedicato alla Seconda Guerra Mondiale

**È COME...**
*Company of Heroes*; Tutti gli altri *Men of War*

**È PER...**
Chi vuole rivivere la storia dell'Armata Rossa, comprensiva di sofferenza.

**info** ■ Casa **FX Interactive/1C Company** ■ Sviluppatore **1C Softclub** ■ Distributore **FX Interactive** ■ Telefono **02/36269662** ■ Prezzo **€ 19,95** ■ Età Consigliata **16** ■ Internet **www.fxinteractive.com/it/home.htm**

**specifiche tecniche**
- Sistema Minimo **CPU 2,6 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 3 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Grande attenzione al dettaglio
- Profondità tattica
- Ambientazione affascinante...

- ... Ma narrata superficialmente
- Niente di nuovo sotto il sole
- Intelligenza Artificiale non perfetta

***Condemned Heroes* non fa niente per distinguersi dai predecessori. L'ambientazione influisce più sui veicoli e armamenti che sulla narrazione vera e propria, la sfida tattica si mantiene su alti livelli e l'esperienza di gioco è quella peculiare della saga.**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | MULTIPLAYER | I.A. |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 6 | 7 | 8 | 6 | 7 |

La grafica è spartana e piena di bug, e l'interazione con l'ambiente è limitata.

## IN ITALIANO

*Game of Thrones* è in vendita tradotto in italiano. Le voci dei personaggi sono in inglese, mentre i menu, i documenti, i sottotitoli e i dialoghi sono nella nostra lingua. In qualche caso, la traduzione non è fedele, ma nel complesso ci è sembrata sufficiente. Il gioco può essere acquistato anche su Steam (http://store.steampowered.com) e su GamersGate (www.gamersgate.com).

## IL TRONO DI SPADE

*Game of Thrones* porta il titolo del primo libro del ciclo di George R. R. Martin, tradotto in Italia come "Il Trono di Spade". La motivazione di tale scelta è puramente commerciale, giacché i fatti narrati non sono gli stessi dell'opera letteraria. I protagonisti di questa storia sono il Guardiano della Notte Mors Westford e il Prete Rosso Alester Sarwyck. Al giocatore non è dato di deciderne le fattezze, ma solo l'equipaggiamento e la distribuzione dei punti fra le abilità ordinarie, oltre alla scelta delle skill speciali. Le storie dei due eroi, apparentemente slegate fra loro pur essendo inserite nel medesimo contesto, s'intrecceranno e, grazie alla facoltà di scegliere differenti opzioni di dialogo, condurranno a quattro finali possibili.

**GENERE:** GDR/AZIONE

# GAME OF THRONES

## Se questo è uno spin-off.

**IL freddo dell'inverno è ormai lontano, ma il gioco di ruolo basato sull'universo di "Le Cronache del Ghiaccio e del Fuoco" arriva sui nostri PC con il suo carico d'aspettative, come ogni spin-off che si rispetti.**

Una parata d'informazioni, trailer e immagini aveva preannunciato un titolo ambizioso, supportato dall'Unreal Engine 3 e scritto in collaborazione con l'autore della saga fantasy, George R. R. Martin. *Game of Thrones*, però, non ha nulla in comune con i giochi belli sviluppati sfruttando il motore di Epic.

Le frecce che Cyanide può rammaricarsi di avere spezzato sono proprio quelle che suscitavano maggiore attrattiva. *Game of Thrones*, pur mantenendo il titolo del primo libro (tradotto in Italia come "Il Trono di Spade"), segue una storia completamente diversa. Ciò non rappresenterebbe un male, ma il tenore narrativo resta basso per gran parte dell'esperienza. Sul finale, dopo trenta ore, le cose cominciano a farsi interessanti e si nota la penna dell'autore, il cui inchiostro, però, finisce per diluirsi nell'insoddisfacente quadro complessivo.

Gran parte delle potenzialità dell'Unreal Engine 3 resta inespressa, si riscontrano numerosi difetti grafici (quali tearing e compenetrazione di poligoni) e non si notano particolari interventi sugli effetti di luce. Tutto contribuisce a rendere l'ambiente di gioco, già inospitale per esigenze narrative, anche molto povero. I modelli spigolosi e le texture piatte e ripetitive non gratificano per nulla l'occhio, ma fanno sì che giocare a *Game of Thrones* sia ancora più frustrante.

> "Le potenzialità dell'Unreal Engine 3 restano inespresse"

Il sistema di combattimento è basato su una serie di abilità che dipendono dalle scelte compiute durante la creazione del personaggio. In questo caso è consentito scegliere tra quattro classi differenti, dotate di stili di combattimento peculiari. In pratica, ciò si traduce in un approccio di natura tattica: per impostare le azioni da eseguire, è necessario entrare in modalità slow motion, quindi mettere in coda fino a tre attacchi. Le mosse di combattimento dei personaggi possono essere combinate generando qualche abbinamento interessante, ma il risultato globale è ripetitivo e privo di mordente, sensazione che si prova anche durante i dialoghi.

Condire un gioco di questo livello con un commento sonoro imperfetto, come tutto il resto, sembra una beffa. Le voci dei personaggi, spesso caricaturali, insinuano il dubbio che si tratti di uno scherzo, ma purtroppo è solo un'occasione mancata.

**Simona Maiorano**

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

## ACHIEVEMENT

Attraverso Steam, i coraggiosi che si cimenteranno nel gioco avranno modo di guadagnare 50 achievement, che premiano chi esegue 400 uccisioni o chi ha saputo sfruttare il party in combattimento. Tutto sommato, i trofei non sono particolarmente interessanti, dato che si tratta di raggiungere obiettivi "naturali", quali l'acquisizione di tutte le abilità o il completamento delle missioni secondarie.

## IN 50 PAROLE

**COS'È...**
Un GdR ambientato nella saga fantasy "Le Cronache del Ghiaccio e del Fuoco"

**È COME...**
*The Witcher*, ma con un diverso sistema di combattimento e pieno di difetti

**È PER...**
Chi è incuriosito dai quattro finali possibili.

**info** ■ Casa **Focus Home Interactive** ■ Sviluppatore **Cyanide Studio** ■ Distributore **Halifax, Internet** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **18** ■ Internet **www.gameofthrones-rpg.com**

**specifiche tecniche**
- Sistema Minimo **CPU dual core 2,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 7 GB HD**
- Sistema Consigliato **2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- **Trama con quattro diversi finali**
- **Skill speciali in combattimento**
- **Basato sulla saga di George R. R. Martin**

- **Esteticamente imperfetto**
- **Meccaniche di gioco inadeguate**
- **Bug e difetti sparsi**

**Le capacità di Cyanide Studio vanno ben oltre quanto mostrato in *Game of Thrones*. Gli strumenti adoperati erano giusti, ma il tempo troppo esiguo per approfondire le meccaniche di gioco e rifinire un titolo che ha troppi difetti per essere consigliato.**

**5**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | TRAMA | LIBERTÀ D'AZIONE |
|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 4 |

I tutorial contribuiscono all'apprendimento di meccaniche di gioco che non sono, in definitiva, troppo complesse.

Le battaglie di *Rebellion* sono un tripudio di esplosioni e raggi laser.

**GENERE:** STRATEGIA IN TEMPO REALE

# SINS OF A SOLAR EMPIRE: REBELLION

I raggi B tornano a balenare alle porte di Tannhäuser, in uno dei titoli spaziali più riusciti di sempre.

### IN INGLESE

***Rebellion*** **è disponibile solo in lingua inglese su Steam (http://store.steampowered.com) e altre piattaforme di acquisto digitale. Il titolo non richiede la presenza di *Sins of a Solar Empire*, ma impone la creazione di un account Stardock.**

### ACHIEVEMENT

***Rebellion*** **offre 63 obiettivi sbloccabili su Steam che coprono tutti gli aspetti del gioco, dalla raccolta di risorse al completamento dell'albero delle tecnologie.**

### STRATEGIA GALATTICA

***Sins of a Solar Empire*** **è, principalmente, un gioco di battaglie spaziali. Non manca, però, una componente strategica più approfondita della media RTS. Compaiono ricerca, commercio, diplomazia, il tutto da gestire in tempo reale insieme ai movimenti della flotta. Le strutture edificabili trovano collocazione nello spazio, ma è possibile colonizzare e sviluppare diversi tipi di pianeti e asteroidi.**

**LE "guerre stellari" su PC vantano una solida tradizione, capace di offrire pietre miliari del calibro di *Homeworld*.**

D'altra parte, le battaglie fra astronavi non possono che esercitare un'enorme fascino su chi è cresciuto tra "Star Trek" e "Battlestar Galactica". A tenere alta la fiaccola del genere ha contribuito, nel corso dell'ultimo lustro, *Sins of a Solar Empire*, titolo firmato Ironclad, pubblicato in sordina ma che, grazie anche a due espansioni successive, è riuscito a conquistare il favore di pubblico e critica. Una fama davvero meritata: *Sins of a Solar Empire* è uno strategico in tempo reale su larga scala, che trae ispirazione tanto dal già citato *Homeworld* quanto da *Supreme Commander* e integra le componenti più strettamente belliche con una leggera spolverata di elementi 4X, sulla falsariga di *Master of Orion II* e *Galactic Civilizations*.

Il cuore dell'opera Ironclad, che in nessuna delle sue iterazioni ha proposto una vera e propria campagna, è la modalità schermaglia, da affrontare sia in singolo sia in multiplayer. In realtà, le mappe offerte possono raggiungere dimensioni ragguardevoli e tenere impegnati gli ammiragli da tastiera per numerose sessioni. Le due espansioni, poi, hanno ampliato progressivamente le possibilità del titolo, aggiungendo una corposa componente diplomatica e la facoltà di costruire basi stellari, così che *Sins* giunge nel 2012 come un gioco completo, in grado di declinarsi, in modo più o meno approfondito, in numerose direzioni.

*Rebellion* rappresenta il canto del cigno della saga, quella che dovrebbe essere l'ultima espansione capace di offrire, in un pacchetto stand-alone, l'esperienza definitiva. In effetti, quello

> **"È la versione migliore di un titolo riuscitissimo"**

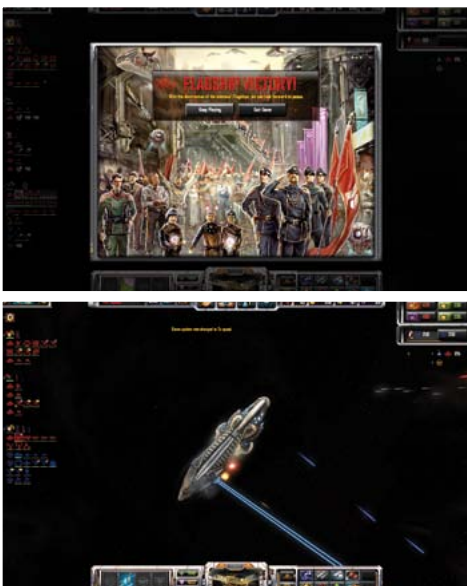
che ci troviamo di fronte è il miglior *Sins* di sempre, giunto al limite del proprio ciclo evolutivo. La caratteristica più evidente di *Rebellion* è rappresentata dall'introduzione di tre fazioni alternative, sorta di versioni-ombra della triade presente nel titolo originario: i Vasari, gli Advent e la TEC. Ciascuna compagine è ora suddivisa in lealisti e ribelli. Al di là delle differenze ideologiche, che non hanno impatto sul gioco, le fazioni gemelle, pur condividendo le stesse tecnologie e unità, dispongono di poteri particolari e di alcune navi specifiche, che contribuiscono a specializzarne lo stile. I ribelli Advent, per esempio, portano all'estremo la caratterizzazione mistica, e possono arrivare a far "risorgere" i vascelli perduti, mentre gli alieni Vasari

### L'ARRIVO DEI TITANI

L'innovazione più coreografica apportata da *Rebellion* è la presenza delle navi di classe Titan. Comparabili ai più grandi incrociatori stellari di "Star Wars", le Titan rappresentano l'apice della tecnologia e della potenza distruttiva nell'universo di *Sins*. Tali vascelli, uno per ogni fazione, vanno costruiti in quattro fasi e possono essere distrutti "alla fonda" da attacchi determinati: dopo il varo, però, una Titan diventa pressoché invincibile e, grazie anche ai numerosi potenziamenti, è in grado di demolire basi spaziali e flotte con relativa facilità.

La colonizzazione di nuovi pianeti è fondamentale per rafforzare la propria economia.

Le navi da battaglia sono le vere regine dello spazio, in *Rebellion*.

I vascelli di classe Titan sono pressoché inarrestabili in battaglia.

## FAZIONI IN LOTTA

In *Rebellion*, ciascuna delle fazioni originali di *Sins of a Solar Empire* è divisa in due su base ideologica. Lealisti e ribelli condividono unità e tecnologie, ma differiscono quanto a stile di gioco. Oltre a disporre di una corvetta e di una Titan specifiche, le sotto-fazioni godono di poteri e caratteristiche speciali che ne definiscono la strategia: i lealisti TEC, per esempio, schierano forze prevalentemente difensive, mentre i ribelli ricevono bonus utili a conquistare i pianeti avversari e si prestano a tattiche ben più offensive. In un titolo come *Sins*, che attribuisce grande importanza alle sfide multiplayer, una maggiore varietà nella scelta delle fazioni non può che riflettersi positivamente sulla qualità degli scontri.

sono divisi fra coloro che propongono una collaborazione con gli umani, e quelli che desiderano unicamente il genocidio.

Se *Entrenchment* aveva spostato l'ago della bilancia tattica in favore della difesa, *Rebellion* offre la contropartita delle basi spaziali: le navi di classe Titan, una per ogni fazione, colossali vascelli da battaglia capaci di spazzare via intere flotte, e che si distinguono per il disegno fantasioso, vagamente barocco e decisamente evocativo. Grazie anche all'introduzione delle nuove navi, gli scontri paiono ancora più spettacolari. La guerra, in *Sins*, ha qualcosa di statico e ponderoso, e ricorda più gli scambi di cannonate fra i velieri di linea che i rapidi duelli fra caccia nei film di George Lucas. Anche per questo, però, la sensazione di epicità è innegabile, e il comparto grafico, ulteriormente migliorato da *Rebellion*, rende a tutt'oggi giustizia all'azione.

La meno scenografica delle innovazioni è anche la più profonda, dal punto di vista delle meccaniche di gioco: nuove condizioni di vittoria, che comprendono la conquista della capitale nemica, il raggiungimento della supremazia tecnologica o la distruzione di particolari navi ammiraglie. Si tratta di opzioni necessarie per arginare il tedio delle partite più lunghe, nonché per allargare le possibilità strategiche di un titolo tradizionalmente centrato sulla conquista pura. Con l'introduzione delle nuove strade al trionfo, la componente 4X di *Sins* guadagna una profondità inattesa: strategie fondate sulla ricerca e la diplomazia diventano praticabili e, se pure la gestione dei pianeti rimane leggera, le meccaniche paiono finalmente complete.

Ironclad ci ha abituato alla qualità, e *Rebellion* non fa eccezione. È piacevole notare come la formula di *Sins* non patisca il peso degli anni, anche se alcune delle mancanze rimangono irrisolte. Innanzitutto, *Rebellion* non ha introdotto una campagna single player: *Sins* è un titolo incline al multiplayer, ma il ritmo lento limita la praticabilità degli scenari più vasti online. L'Intelligenza Artificiale è piuttosto adattabile, ma non è propriamente brillante e le mappe non presentano quasi mai condizioni particolari. Al di là di questo, *Rebellion* è pur sempre la versione migliore di un titolo riuscitissimo.

**Claudio Chianese** GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

## BUCANIERI DELLO SPAZIO

**I pirati sembrano essere stati leggermente potenziati in *Rebellion*, e rappresentano ora una vera minaccia. Le flotte dei corsari sono una forza mercenaria, i cui servigi sono acquistabili tramite un sistema di taglie. Durante le prime battute della partita, i pirati possono risultare quasi imbattibili. È prioritario, quindi, spendere risorse per dirigere i loro attacchi contro un avversario, così da non ritrovarseli davanti alla porta di casa.**

## NAVI EROICHE

**Le vere protagoniste degli scontri di *Sins* sono le navi da battaglia. Questi colossali vascelli rappresentano l'orgoglio delle flotte, sono dotati di un vasto assortimento di armi nonché di abilità uniche e, inoltre, migliorano accumulando esperienza. Difficilmente riusciremo a schierarne in gran numero, per via del costo elevato e delle ricerche necessarie, ma una piccola forza di navi da battaglia può, agli alti livelli, distruggere intere armate avversarie.**

### IN 50 PAROLE

**COS'È...**

Un RTS spaziale con elementi di 4X

**È COME...**

*Gemini Wars*
*Sword of the Stars*

**È PER...**

Chi è cresciuto tra capitan Harlock e l'Enterprise.

info ■ Casa **Stardock** ■ Sviluppatore **Ironclad Games** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 39,99 (€ 29,99 per i possessori di *Sins of a Solar Empire*)** ■ Età Consigliata **7** ■ Internet **www.sinsofasolarempire.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU dual core 2,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 2.0, 5 GB HD, Internet**
- Sistema Consigliato **CPU quad core, 4 GB RAM, Scheda 3D 1 GB**
- Multiplayer **Internet**

- Battaglie spaziali spettacolari
- Gran numero di navi
- Varietà delle fazioni accresciuta

- Niente campagna single player
- Occasionalmente fin troppo lento
- Prezzo elevato

***Rebellion* rappresenta il miglior punto di partenza per chi volesse avvicinarsi alla saga di *Sins*. Inteso come espansione, il prezzo è forse troppo alto, ma la qualità dei contenuti e il valore delle meccaniche di gioco restano indiscutibili.**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | MULTIPLAYER | I.A. |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 7 |

La leggendaria regina Budicca guida la nuova civiltà dei Celti.

L'affascinante Teodora ci introduce alle piacevolezze diplomatiche di *Gods and Kings*.

**GENERE:** STRATEGIA A TURNI

# SID MEIER'S CIVILIZATION V GODS AND KINGS

Le divinità tornano a dominare la Storia nel grande classico firmato Sid Meier.

**IN ITALIANO**

***Gods and Kings*** **è disponibile anche in lingua italiana. La nuova espansione non è stand-alone, e richiede il possesso di** ***Civilization V*** **per essere giocata.**

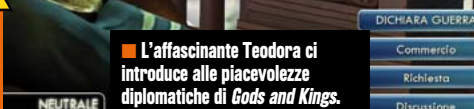
**CON la quinta edizione di *Civilization*, Firaxis ha dimostrato coraggio.**

Il passaggio agli esagoni, l'enfasi posta su un sistema di combattimento in stile wargame, il mutamento radicale della gestione politica: tutte cose che, pur non avendo riscosso un'approvazione generalizzata, hanno nondimeno conferito unicità all'ultimo capitolo di una saga storica. A restare ancorato al passato è, invece, il cuore del gioco: una volta scelta una civiltà, ci si trova a guidarne l'ipotetica evoluzione dall'inizio dell'era storica fino al prossimo futuro.

*Civilization* riproduce, in maniera piuttosto stilizzata, tutti gli elementi dello sviluppo umano, dalla tecnologia al conflitto bellico, allo sfruttamento delle risorse. Nella quinta iterazione della saga, però, mancava all'appello una delle grandi "correnti" della Storia: la religione. Il rapporto del titolo di Sid Meier con il fenomeno religioso è sempre stato complesso, sia per ragioni di opportunità, sia per l'intrinseca difficoltà nel riprodurre su schermo tali dinamiche. *Gods and Kings*, la nuova espansione di *Civilization V*, affronta nuovamente la sfida e ottiene, lo anticipiamo, ottimi risultati.

Grazie a una nuova risorsa, la fede, è ora possibile guidare il progresso spirituale della propria civiltà: inizialmente ci sarà un pantheon, a simboleggiare i culti primitivi, poi sorgeranno vere e proprie religioni, personalizzabili quanto a caratteristiche e natura. Sebbene i nomi e i simboli siano quelli delle fedi storiche, infatti, spetterà al giocatore selezionare, da un vasto elenco, i precetti fondamentali: è possibile forgiare una religione guerriera, scegliendo di focalizzarsi sulla jihad, oppure enfatizzare il dialogo interreligioso per ottenere un bonus alla ricerca. Nuovi precetti verranno aggiunti nel corso della partita, al punto che la religione influenzerà

> "Si guida il progresso spirituale della propria civiltà"

profondamente lo stile di gioco, garantendo un benvenuto surplus di complessità e specializzazione. Non manca, inoltre, la possibilità di predicare il verbo presso le nazioni straniere, ed è persino possibile imporre l'unità religiosa con l'ausilio dell'inquisizione. Nel complesso, il sistema è riuscito e si integra bene nelle dinamiche di *Civilization*, arricchendole senza appesantirle troppo.

Meno interessante la reintroduzione

## IL CAMMINO DELL'UOMO TIMORATO

Se in *Civilization IV* la religione era, soprattutto, uno strumento diplomatico, in *Gods and Kings* si trasforma in un modo per dirigere lo sviluppo della propria civiltà, selezionando i bonus appropriati, non diversamente da quanto avviene con le politiche civili. Le religioni possono trasformarsi rapidamente in ottimi investimenti, se si sceglie di richiedere una decima, oppure garantire un considerevole afflusso di guerrieri, qualora si abiliti la possibilità di acquistarli spendendo punti-fede. Se è vero che, con l'arrivo delle epoche storiche più avanzate, l'impatto della religione tende a scemare, le civiltà che si focalizzano sul progresso spirituale, come Celti e Bizantini, possono godere di significativi vantaggi quando ben gestite.

Santuari e meraviglie naturali contribuiscono alla generazione di fede.

**MISSIONI CITTADINE**

***Gods and Kings*** **aggiunge profondità nei rapporti con le città-stato grazie a un sistema di missioni che potremo svolgere per guadagnare influenza sulle stesse. Oltre ai consueti doni, saremo chiamati, per esempio, a generare un particolare tipo di Grande Personaggio oppure a costruire una tratta commerciale.**

Le nuove mitragliatrici sono unità difensive per eccellenza.

La disposizione delle truppe sul terreno è molto più importante in *Civilization V* che negli altri giochi della saga.

## NUOVI MONDI

**La varietà di mappe casuali rappresenta da sempre uno dei punti di forza di *Civilization*, ed è stata ulteriormente ampliata da *Gods and Kings*. Compaiono, infatti, mappe dominate da foreste e giungle, divise in emisferi oppure simili alla topografia europea.**

## L'IMPERO DEI CIELI FUMANTI

*Gods and Kings* include uno scenario ambientato in un universo steampunk, peculiare forma di fantascienza dal sapore vittoriano. "Empire of the smoky skies" funziona come una normale partita di *Civilizazion*, ma offre un albero tecnologico modificato alla bisogna, che contempla uno sviluppo ipertrofico delle macchine a vapore, dei dirigibili e di giganteschi mezzi corazzati sul modello del celebre carro Tzar, e condizioni di vittoria peculiari.

## MERAVIGLIE PER TUTTI

***Gods and Kings* aggiunge nove meraviglie del mondo al novero di *Civilization V*. Compaiono, tra le altre, l'Armata di Terracotta, un classico delle precedenti versioni, la grande moschea di Djenne, utile per potenziare i missionari e anche la Torre di Pisa, che garantisce un considerevole bonus alla generazione dei Grandi Personaggi: che si tratti di un omaggio a Galileo?**

dello spionaggio, che offre possibilità più limitate di quanto visto nel precedente capitolo della saga. In sostanza, dal Rinascimento otterremo un piccolo numero di spie, da usare per rubare tecnologie, influenzare le città stato oppure prevedere i piani dell'Intelligenza Artificiale. Quest'ultima abilità si rivela troppo imprecisa per essere realmente utile, e si avverte la mancanza di alcune fra le azioni più coreografiche, come l'avvelenamento dei pozzi e il terrorismo nucleare. Il sistema è, certo, rapido e semplice da utilizzare, ma assomiglia più a uno strumento diplomatico aggiuntivo che allo spionaggio cinematografico in stile James Bond.

Piuttosto apprezzabile è anche l'introduzione di ben nove civiltà, dai Cartaginesi ai Bizantini, governati dall'affascinante Teodora. Menzione d'onore per i Maya, il cui chiacchieratissimo calendario si traduce in un Grande Personaggio bonus al termine di ogni ciclo astronomico. Fanno la loro comparsa anche alcune nuove truppe, tra cui le mitragliatrici Gatling, dedicate principalmente al periodo vittoriano e ai primi del Novecento, mentre il combattimento navale viene rivisto con l'introduzione di vascelli "da mischia" in grado di attaccare direttamente, piuttosto che tramite bombardamento a distanza, città e imbarcazioni nemiche. Non mancano tre scenari inediti.

Alla fine della fiera, *Gods and Kings* è una buona espansione (è necessario il gioco base *Civilization V* per giocarla), che offre contenuti sufficienti a giustificare il prezzo quasi pieno. Avremmo preferito, però, qualche aggiunta in meno e una maggiore attenzione a risolvere definitivamente i problemi di *Civ V*. L'Intelligenza Artificiale, per dirne una, risulta migliorata e capace di una sfida discreta, ma fa ricorso all'imbroglio più spudorato per mantenersi competitiva. L'interfaccia vive di alti e bassi, con soluzioni argute da una parte e lunghe, noiose liste dall'altra. La diplomazia, dal canto suo, rimane non sempre comprensibile e vagamente schizofrenica.

In sostanza, *Gods and Kings* piacerà molto a chi ha già perdonato i peccati più o meno veniali del titolo originale. Gli strateghi che mal sopportano le caratteristiche fondamentali di *Civilization V*, invece, si troveranno per le mani un gioco certamente migliorato, ma che non vale i circa trenta euro di spesa ulteriore.

**Claudio Chianese**

### IN 50 PAROLE

**COS'È...**
La prima espansione di uno dei *Civilization* più innovativi di sempre

**È COME...**
Un tributo a *Civilization IV*; un tuffo nella storia della civiltà

**È PER...**
Chi ha apprezzato *Civilization V*, pur riconoscendone le mancanze.

info ■ Casa **2K Games** ■ Sviluppatore **Firaxis** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **12** ■ Internet **www.civilization5.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU dual core 1,8 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0, 8 GB HD, *Civilization V***
- Sistema Consigliato **CPU quad core 1,8 GHz, 4 GB RAM, Scheda 3D 1 GB PS 4.0**
- Multiplayer **Internet**

- Meccaniche religiose ben riuscite
- Gran numero di nuove civiltà, truppe e meraviglie
- I.A. in larga parte migliorata…

- … Ma ancora imperfetta
- Spionaggio piuttosto scialbo
- Interfaccia migliorabile

***Gods and Kings* è una buona espansione. Il prezzo è elevato e alcune problematiche sono state risolte solo parzialmente, ma la qualità dei contenuti aggiuntivi e delle nuove meccaniche giustifica l'acquisto per chiunque abbia apprezzato il titolo base.**

**8**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | I.A. | CONTENUTI AGGIUNTIVI |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 8 | 8 | 9 | 8 | 8 |

■ L'incontro tra Geron e Nuri determina l'inizio dell'avventura vera e propria.

**GENERE:** AVVENTURA GRAFICA

# THE DARK EYE CHAINS OF SATINAV

■ Lo stile grafico dei filmati d'intermezzo ricorda quello dei disegni visti nei vecchi libri di fiabe.

## Ad Aventuria, non tutti i cattivi presagi vengono per nuocere.

### IN ITALIANO

***The Dark Eye: Chains of Satinav*** **è tradotto nella nostra lingua per quanto riguarda i sottotitoli, le scritte a video e quelle dei menu. I dialoghi sono rimasti in inglese, e bisogna ammettere che il doppiaggio si assesta su livelli notevoli. Il gioco può essere acquistato anche su Steam (http://store.steampowered.com).**

**DAEDALIC Entertainment si sta dimostrando uno tra i gruppi di sviluppo più prolifici nel settore delle avventure grafiche.**

Ha tracciato un solco con *A New Beginning* e altri titoli accolti positivamente, dimostrando di avere a cuore il genere. Prova ne sia che il nostrano *Face Noir*, di Mad Orange, ha trovato un publisher interessato proprio nell'azienda tedesca.

Chi ha l'abitudine di sognare prenderà questo come la conferma del fatto che, a volte, anche le favole si realizzano, nonostante le difficoltà; è l'insegnamento di storie come quella di *The Dark Eye: Chains of Satinav*.

La prima parte del titolo tradisce il legame con l'omonimo GdR da tavolo tedesco ambientato ad Aventuria, un continente ben noto ai giocatori grazie a *Drakensang* e a *Drakensang: The River of Time*. È qui che ha inizio la storia di Geron, un diciottenne segnato da un destino beffardo, che sembra non voler mollare le redini del suo futuro. Il protagonista di *Chains of Satinav*, infatti, è un cacciatore su cui incombe, sin da piccolo, la sfortuna, tanto che gli abitanti di Andergast lo evitano come un appestato. Proprio quando ha l'occasione di dimostrare il proprio valore al re e ai concittadini, la sua storia s'intreccia con quella di una misteriosa fata, che lo aiuterà ad affrontare le forze oscure che lo perseguitano e le danno la caccia. Figlio di una strega, Geron ha dei poteri che si riveleranno procedendo nell'avventura: prima di tutto, l'abilità di rompere gli oggetti a distanza, quindi la capacità di ripararli (che padroneggia dopo l'incontro con la fata Nuri).

A parte questa caratteristica, le meccaniche di *Chains of Satinav* sono piuttosto classiche, con un sistema di controllo basato interamente sull'utilizzo del mouse (se si esclude la barra spaziatrice che evidenzia le zone sensibili dello scenario), attraverso il quale esplorare l'ambiente circostante, raccogliere oggetti e parlare con i Personaggi Non Giocanti.

Proprio gli scenari costituiscono uno degli aspetti più riusciti, com'è tradizione dei titoli sviluppati da Daedalic Entertainment.

Le ambientazioni, oltre a essere suggestive, sono realizzate in maniera tale da non evidenziare

> **"Le ambientazioni non evidenziano alcuno stacco con gli oggetti interattivi"**

### ACHIEVEMENT

**L'avventura di Daedalic prevede 36 obiettivi Steam da sbloccare. Alcuni di essi verranno conquistati con la naturale evoluzione nel gioco, altri affrontando le situazioni con precisione, attenzione e… anche un po' di gentilezza.**

### DAS SCHWARZE AUGE

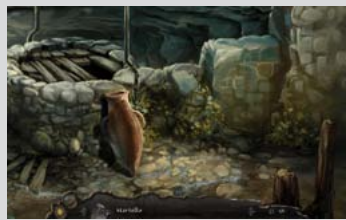
Il mondo che fa da sfondo all'avventura di Geron è quello del gioco di ruolo da tavolo d'origine tedesca "Das Schwarze Auge", noto in Italia come "Uno sguardo nel Buio" e nei paesi anglosassoni come "The Dark Eye". Pubblicato per la prima volta nel 1984, ha ispirato un buon numero di videogiochi, come la serie di giochi di ruolo *Drakensang*. Tutti hanno luogo nel continente di Aventuria, per cui i nomi dei luoghi provengono dal GdR originale. Sebbene le esperienze di gioco siano separate, si ha l'impressione che tutto avvenga nello stesso lembo di terra, e che i destini degli eroi, chiunque essi siano, risultino in qualche modo legati.

■ La grafica in alta definizione consente di ammirare scenari molto dettagliati.

La trama di *Chains of Satinav* è di stampo fantasy e adatta a chi "mastica" questo genere.

Lo stile di Daedalic Entertainment propone una perfetta integrazione fra gli oggetti in primo e secondo piano.

## IL POTERE DI ROMPERE

Geron, il protagonista principale di questa avventura, ha un potere tramandatogli dalla madre, una strega che a quanto pare non era benvoluta dagli abitanti di Andergast. Essere in grado di rompere gli oggetti a distanza si rivela, sin dall'inizio del gioco, un'abilità utile, ma con certi limiti, necessari per evitare di trasformare l'eroe di un'avventura fantasy in uno psico-Hulk medievale. L'incontro con la fata Nuri consente a Geron di ottenere un nuovo potere: quello di riparare gli oggetti. Così, alcune azioni sbagliate potranno essere risolte senza conseguenze.

alcuno stacco con gli oggetti interattivi, un tratto distintivo che migliora la giocabilità.

Sebbene i disegni, realizzati a mano, siano incantevoli, le animazioni lasciano un po' a desiderare. I personaggi si muovono in maniera poco ispirata, e le espressioni dei volti vengono riprodotte più lentamente rispetto al dialogo.

La grafica in alta definizione, comunque, garantisce il colpo d'occhio sugli scenari, dettagliati e sempre arricchiti da sfumature cromatiche scelte con perizia.

È un peccato, dunque, che l'aspetto estetico sia caratterizzato da una serie di problemi che reclamano una patch, si spera risolutiva anche di alcune piccole imprecisioni sulle aree sensibili delle ambientazioni.

In linea di massima, le meccaniche di gioco funzionano a dovere, e il sistema di controllo è piuttosto intuitivo, ma lievemente impreciso quando si tratta di interagire con oggetti molto vicini fra loro. In ogni caso, l'accoppiata tasto destro-tasto sinistro del mouse copre tutte le azioni a disposizione, l'osservazione e la raccolta degli oggetti, e la selezione delle opzioni nei dialoghi. Questi ultimi si svolgono in maniera classica e lineare, offrendo di rado la possibilità di compiere scelte azzardate ma che non incidono minimamente sul flusso narrativo dell'avventura. L'inventario, a comparsa nella parte inferiore della schermata, permette, oltre che di ricorrere agli oggetti raccolti e ai poteri di cui scrivevamo, anche di combinare fra loro gli indizi, come richiesto da alcuni enigmi. La difficoltà dell'avventura non è elevata, in ogni caso, e chi necessita di qualche aiuto in più può affrontare il gioco scegliendo, fra i due consentiti, il livello con gli aiuti abilitati, che evidenziano le combinazioni e le interazioni già eseguite.

*The Dark Eye: Chains of Satinav* pur senza rappresentare una sfida eccessivamente complessa per gli avventurieri incalliti, si rivela superiore alla media, anche se di poco. Il buon commento sonoro rende il gioco di Daedalic quasi una favola interattiva, con una valida trama e un'ambientazione fantasy ben progettata, ma con qualche difetto nella realizzazione.

**Simona Maiorano**

## MUSICHE DA FAVOLA

***Chains of Satinav* ha una colonna sonora molto curata, che vede la collaborazioni di cantanti e musicisti professionisti con lo studio Knights of Soundtrack (*A New Beginning*). La bellissima voce dell'intro principale, per esempio, è di Sarah M. Newman, mentre l'arpa è suonata da Angelika Voigt. La versione inscatolata del gioco conterrà un CD con i temi musicali del gioco.**

### IN 50 PAROLE

**COS'È...**
Un'avventura grafica ambientata nell'universo dell'omonimo GdR da tavolo

**È COME...**
*The Whispered World*, *The Book of Unwritten Tales* e altre avventure fantasy in cui il protagonista deve dimostrare il proprio valore

**È PER...**
Chi cerca una bella avventura grafica realizzata con lo stile Daedalic, pur se con qualche difettuccio.

info ■ Casa **Deep Silver** ■ Sviluppatore **Daedalic Entertainment** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/5737420** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **16** ■ Internet **www.satinavs-ketten.de**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,5 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, 6 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU dual core 2 GHz, 4 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- Ottimi i disegni realizzati a mano
- Colonna sonora principale suggestiva
- Trama non originale, ma affascinante

- Animazioni spartane
- Forse un po' troppo facile
- Alcuni piccoli bug

**Gli sviluppatori di Daedalic Entertainment sono ormai degli esperti, e non faticheranno a risolvere i difetti che allontanano *Chains of Satinav* da un giudizio più positivo. Al di là dei bug tecnici, il gioco è comunque bello e non mancherà di sorprendere.**

**7**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | TRAMA | ENIGMI |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 8 | 7 | 7 | 7 | 7 |

Il comparto tecnico è pregevole.

**GENERE:** PIATTAFORME/AZIONE

# LEGO BATMAN 2 DC SUPER HEROES

Attenti cattivissimi, perché è arrivato Batman e ha portato pure gli amici!

**IN ITALIANO**

***LEGO Batman 2: DC Heroes* ha manuale, testi a video e sottotitoli in italiano, mentre il doppiaggio è in inglese.**

**CON il ritorno sul grande schermo del Cavaliere Oscuro, il prossimo 29 agosto, la divisione videoludica di Warner Bros. e il team di sviluppo TT Games non hanno perso l'occasione per pubblicare una nuova opera a base di mattoncini dedicata all'Uomo Pipistrello inventato da Bob Kane nel 1939.** *LEGO Batman 2: DC Heroes* si presenta con un "supporting cast" di primissimo livello: oltre al Cavaliere Oscuro ritroveremo il fedele Robin, ma anche Laterna Verde, Superman, Wonder Woman e altri elementi della Justice League, tutti insieme per difendere una colorata Gotham City dalle grinfie di super-cattivoni del calibro di Joker, Lex Luthor, Due Facce, il Pinguino, l'Enigmista, Harley Quinn e compagnia.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Sull'onda del successo dei brand *LEGO* dedicati ai vari "Harry Potter", "Pirati dei Caraibi" e "Star Wars", senza dimenticare la fresca acquisizione della licenza cinematografica de "Il Signore degli Anelli", gli sviluppatori hanno riproposto la propria collaudata (e forse un po' stantia) formula, cercando di rinfrescarla con l'aggiunta di una trama vera e propria e rivedendo in parte il comparto giocabilità. Per la prima volta in un'opera di TT Games, i personaggi made in LEGO parleranno, strappandovi più di un sorriso grazie a una sceneggiatura ricca di dialoghi brillanti e a scene d'intermezzo superbe.
Le meccaniche di *LEGO Batman*, nonostante le intenzioni dei game designer, non sono state stravolte più di tanto: c'è un po' di sano platform, una spruzzatina di free roaming, qualche sezione di guida, molta cooperazione tra Batman e i suoi amici supereroi (gli spezzoni con Superman sono davvero spassosi) e degli interessanti enigmi da risolvere, senza dimenticare una spettacolare Gotham City da esplorare e nuovi personaggi della DC Comics con cui interagire e combattere. L'opera ludica di TT Games propone, come anticipavamo, un interessante connubio tra i componenti della storica Justice League e quelli appartenenti all'universo dell'Uomo Pipistrello, cui si accosta un'inaspettata alleanza tra Joker e Lex Luthor, il tutto impreziosito dalla solita tonnellata di gadget e di costumi speciali da sbloccare a base di mattoncini.

"I personaggi made in LEGO parlano"

Rispetto al primo episodio e alle ultime produzioni di TT Games, è importante segnalare una piccola rivoluzione: non c'è più quella sorta di

Enigmista: Indovina indovinello. Cosa c'è di verde nel tuo portafogli?

Le scenette d'intermezzo sono impreziosite da dialoghi che sprizzano simpatia da ogni poro.

## BAT-PROBLEMINI

*LEGO Batman 2: DC Heroes* è uno dei prodotti migliori di TT Games. Il gioco, però, non è esente da problemi e da qualche difetto cronico. Tanto per cominciare, il sistema di controllo non si discosta molto dai classici titoli *LEGO*: per combattere, saltare, cambiare personaggio o utilizzare un'abilità speciale bastano i quattro tasti di un normale joypad (o la tastiera del PC). Purtroppo, in qualche sporadica situazione i nostri eroi avranno la tendenza a incastrarsi nei pezzi dello scenario, complice una telecamera di gioco che, a volte, si dimostra problematica. L'Intelligenza Artificiale svolge una funzione meramente "coreografica" nel subire le legnate elargite con generosità dai nostri supereroi. Le sezioni di guida, un'interessante variante al cliché della serie, presentano un controllo dei mezzi che potremmo definire primordiale, senza dimenticare qualche inspiegabile calo di framerate. E come non citare l'ormai cronica assenza di un multiplayer cooperativo online nel 2012?

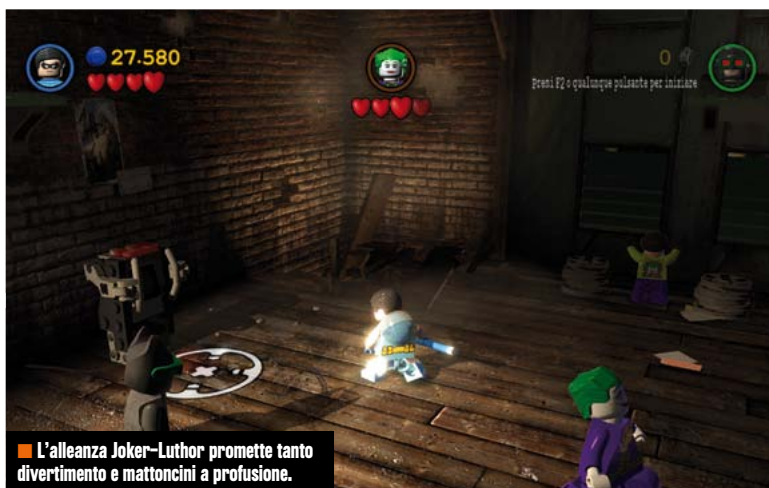
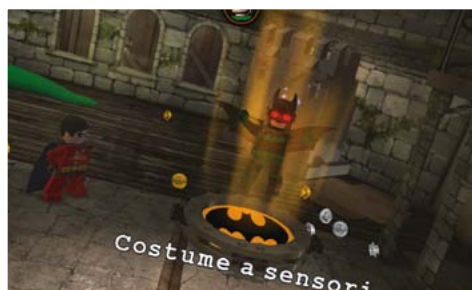
**PRIME DONNE**

**Che Batman e Superman siano due primedonne è noto ai più, ma in *LEGO Batman 2: DC Heroes* assisterete a delle scenette a dir poco divertenti. Anche perché l'Uomo d'Acciaio ha la tendenza ad apparire a sorpresa nelle situazioni più intricate, divertendosi a stuzzicare il Cavaliere Oscuro.**

L'alleanza Joker-Luthor promette tanto divertimento e mattoncini a profusione.

La gestione della telecamera, in alcuni punti, è davvero problematica.

## LA COLONNA SONORA

*LEGO Batman 2: DC Heroes* si distingue per una colonna sonora dai toni a dir poco epici e di grande blasone: per la cronaca, sono stati riproposti il tema principale di "Superman" (John Williams) e quello del "Batman" di Tim Burton (Danny Elfman).

## PREMIO DELL'ANNO

Un'imperdibile serata di gala, il premio di uomo dell'anno da ritirare, Bruce Wayne, Dick Grayson, Lex Luthor, Joker, Il Pinguino, Due Facce e Harley Quinn, tutti nella mischia: cosa sta succedendo a Gotham City? Questo è il prologo di *LEGO Batman 2: DC Heroes*. In pochi minuti, il Dinamico Duo si troverà di nuovo in azione per stroncare l'ennesimo piano criminale orchestrato dalla nemesi dell'Uomo Pipistrello. E che dire di Lex Luthor disposto a tutto (comprese alleanze sorprendenti) pur di eliminare ogni membro della Justice League? Lo scoprirete giocando...

Hub principale che faceva da raccordo tra i diversi livelli di gioco. Il motivo di tale scelta è riconducibile al sopracitato elemento free roaming introdotto in *LEGO Batman 2: DC Heroes*. Gotham City è, a tutti gli effetti, una metropoli da esplorare in lungo e in largo, anche se, alla prova dei fatti, l'azione è limitata ad alcune specifiche aree segnalate sulla mappa. Certo, la mitica Bat-caverna può essere considerata un surrogato di Hub, e per raggiungerla il Dinamico Duo dovrà impostare il Bat-computer a bordo della Batmobile, volando sul Bat-aereo o spostandosi su qualsiasi altro mezzo.
I livelli di gioco sono una quindicina nella modalità Storia e presentano situazioni piacevolmente diverse (come le sessioni di guida), rispetto alle solite produzioni di TT Games. Per esempio, in luoghi predeterminati, i nostri eroi avranno modo di indossare dei costumi con poteri speciali, che saranno fondamentali per risolvere alcuni rompicapi o per superare certe aree di gioco. Batman, all'inizio, sarà in grado di vestire una tenuta che gli permetterà di essere invisibile alle telecamere; Robin potrà trasformarsi in un incredibile acrobata grazie a un bastone magico tramite cui effettuare un doppio salto o camminare in verticale sfruttando i campi magnetici. La coordinazione tra l'Uomo Pipistrello e il Ragazzo Meraviglia (si gioca sempre in split screen) è poi fondamentale per superare alcune aree, anche perché gli enigmi nel corso dei livelli diventeranno sempre più complicati da risolvere. Per non restare al palo, è fondamentale osservare con attenzione l'ambiente circostante e sfruttare nel modo più consono le potenzialità offerte dai costumi speciali. Esplorando le ambientazioni, si scopriranno molti segreti (nel solito modo, ossia distruggendo oggetti) e mattoncini speciali, oltre a sbloccare costumi e a costruire gadget per completare il gioco al 100%. Per terminare la trama principale di *LEGO Batman 2: DC Heroes* sono necessarie più di una decina d'ore, tralasciando le missioni secondarie (e le altre zone di Gotham da sbloccare) e la collezione di ogni possibile oggetto/costume: è una longevità soddisfacente, visto il genere.

Il comparto tecnico si attesta su un buon livello, con animazioni pregevoli, e la colonna sonora e la traduzione in italiano (il doppiaggio, però, è rimasto in inglese) sono la classica ciliegina sulla torta di un prodotto ben confezionato. Insomma, ben tornato signor Wayne!

**Raffaello Rusconi**

### IN 50 PAROLE

**COS'È...**
Un gioco platform dedicato all'universo di Batman e della DC Comics

**È COME...**
*LEGO Batman*; *LEGO Pirati dei Caraibi*

**È PER...**
Chi adora l'Uomo Pipistrello e i mattoncini LEGO.

info ■ Casa **Warner Bros. Interactive Entertainment** ■ Sviluppatore **TT Games** ■ Distributore **Cidiverte** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **7** ■ Internet **http://videogames.lego.com**

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU dual core 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, 4 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU quad core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM**
- Multiplayer **Schermo diviso stesso PC**

- Cast DC Comics spettacolare
- Cutscene memorabili
- Gotham City da esplorare

- Sezioni di guida migliorabili
- I.A. inesistente
- Free roaming limitato

**Batman e il cast della DC Comics hanno carisma da vendere anche in versione LEGO. Certo, i difetti non mancano, ma la nuova opera di TT Games merita di essere giocata da tutti i fan del Cavaliere Oscuro.**

**8**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | ENIGMI | I.A. |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 8 | 8 | 8 | 6 | 6 |

Nel corso del gioco, potremo avvalerci di apposite finestre di suggerimenti.

La magia, in *Warlock*, riveste un ruolo fondamentale.

**GENERE:** STRATEGIA A TURNI

# WARLOCK: MASTER OF THE ARCANE

Guerre tra maghi, nel nuovo strategico a turni targato Ino-Co.

**IN INGLESE**

***Warlock* è disponibile in versione digitale sulla piattaforma Steam. Come spesso avviene per i titoli pubblicati da Paradox, la lingua italiana non figura fra le opzioni.**

**BEI tempi, questi, per la strategia a turni. Il genere sembra vivere una seconda giovinezza, grazie ai remake di *X-COM* in preparazione presso Firaxis e Goldhawk, al buon numero di strategici spaziali indipendenti in dirittura d'arrivo e a titoli come *Warlock*.**

L'ispirazione che muove l'ultima fatica di Ino-Co si articola fra passato e presente: *Master of Magic* per quanto riguarda le meccaniche e l'idea di fondo, *Civilization V* per l'interfaccia, praticamente mutuata dal titolo Firaxis, e il meno noto *Fantasy Wars* per il combattimento. *Warlock* si ambienta nell'universo di Ardania, già teatro delle vicende di *Majesty*: si tratta, alla prova dei fatti, di un fantasy onnivoro piuttosto generico e non troppo interessante, distinto solo dalla particolare enfasi posta sul ruolo delle divinità. La vicenda è quella di un conflitto fra maghi combattuto per porre fine all'anarchia e riunire il regno sotto un unico sovrano: l'impatto della narrazione, in realtà, è minimo e trascurabile.

Più corposa la struttura di gioco, che è quella di uno strategico a turni fortemente sbilanciato in direzione del combattimento. L'unica modalità offerta da *Warlock* è il cosiddetto "sandbox", ossia una schermaglia configurabile che vede il giocatore contendere il dominio del mondo a un numero variabile di avversari virtuali. Una volta selezionato il proprio mago e impostati i parametri, ci si trova di fronte a una mappa esagonata decisamente ben fatta, dai toni brillanti e fiabeschi, sulla quale si staglia la nostra prima città. La gestione urbana è, a differenza di quanto avviene in *Civilization*, elementare: gli insediamenti crescono col tempo e ciascun punto di popolazione dà diritto a un nuovo edificio, in grado di produrre risorse o truppe. Il terreno in sé non riveste alcun ruolo economico, al di là di elementi particolari, come giacimenti di metallo o villaggi elfici, che permettono di erigere strutture specifiche.

Parlando di risorse, il mondo di *Warlock* ne offre quattro: l'oro, necessario per reclutare truppe; il cibo, indispensabile per mantenerle sul campo; il Mana, che permette di "finanziare" incantesimi ed evocazioni; i punti-ricerca, utili a sbloccare nuove magie. L'assenza di un vero e proprio albero tecnologico conferma la natura piuttosto leggera della componente gestionale in *Warlock*, che si limita alla fondazione del maggior numero possibile di città. Il titolo Ino-Co è, principalmente, un wargame, decisamente ben congegnato per quanto riguarda l'aspetto militare.
Le unità disponibili, suddivise fra umani,

**DOV'È LA VITTORIA?**

**In *Warlock* non è possibile selezionare le condizioni di vittoria, con la conseguenza che, occasionalmente, una partita terminerà sul più bello perché uno degli avversari computerizzati sarà riuscito a lanciare in segreto la magia definitiva. La stessa natura della vittoria è piuttosto fumosa, perché non sempre è possibile compiere tutti i passi necessari, senza che il gioco ne fornisca una ragione specifica. L'unico modo sicuro per trionfare è, al momento, conquistare le capitali nemiche.**

## UNITÀ POTENZIATE

Le truppe di *Warlock* accumulano esperienza turno dopo turno e, al conseguimento di un nuovo livello, possono essere dotate di abilità aggiuntive. La maggior parte di tali "perk" è rappresenta da bonus passivi, come un potenziamento del danno oppure una determinata resistenza dalle armi da tiro, ma esistono anche poteri particolari, quali l'opportunità di continuare a muoversi dopo un attacco. Inoltre, certe strutture offrono bonus specifici: il labirinto dei minotauri, per esempio, può migliorare l'attacco in mischia delle truppe, a fronte di una piccola spesa in oro. Gli incantesimi, poi, consentono di ottenere risultati ancora più esotici, come la levitazione o la capacità di camminare sulle acque. Per come è strutturato il sistema di potenziamenti, si riesce a rendere una singola unità ridicolmente potente. Pensate a un vampiro volante invisibile, in grado di rigenerarsi e completamente immune alla magia: il sogno di ogni "power gamer".

Ogni città dispone di un raggio di influenza, ma il valore economico del terreno è nullo.

## POPOLI FANTASY

*Warlock* offre tre razze fra cui scegliere. Un numero piuttosto ristretto, se paragonato all'ampia selezione di *Master of Magic*, ma che garantisce un discreto livello di caratterizzazione. Gli umani sono particolarmente abili a produrre oro, e schierano la solita selezione di guerrieri, arcieri, chierici e maghi, con una particolare attenzione alle unità sacre create attraverso i templi. I mostri sono specializzati nell'ottenimento di cibo, e dispongono di truppe fisicamente molto potenti, come i Troll e i lupi mannari. I Non Morti, infine, si sostentano con l'ausilio del Mana, sono particolarmente resistenti agli attacchi a distanza e fanno affidamento su vampiri, zombi e simili abomini. Rimane possibile, comunque, avvalersi di truppe "straniere" semplicemente conquistando le città di un'altra razza.

Risorse speciali, come le zucche, permettono di accedere a potenziamenti peculiari.

Gli avversari controllati dalla CPU non brillano per intelligenza strategica.

## MAGHI PER TUTTI I GUSTI

**Come già avveniva in *Master of Magic*, anche in *Warlock* è possibile personalizzare il proprio stregone all'inizio della partita, scegliendo tra una serie di abilità e incantesimi, oltre che il favore di una particolare divinità. Un DLC, disponibile gratuitamente per chi avesse preordinato il titolo, permette inoltre di schierare due potenti eroi: il consigliere demoniaco e il maestro di spada.**

## TECNICAMENTE PARLANDO

**A livello estetico, *Warlock* è un bel gioco. Le unità sono ben disegnate, le mappe colorate e piacevoli alla vista e il mondo di gioco delineato con tratti più fumettosi che realistici, mentre la somiglianza dell'interfaccia con quella di *Civilization V* è evidente. Il sonoro, dal canto suo, è sufficiente a timbrare il cartellino ma non esalta, mentre l'unica voce narrante, pur discreta, è riciclata da *Majesty II*.**

Non Morti e mostri, sono parecchie, e ciascuna è dotata di un ruolo tattico peculiare e di abilità specifiche. Ogni esagono può essere occupato solo da una truppa per volta, così che diviene impossibile creare i "mucchi della morte", strumento offensivo privilegiato in tutti i capitoli di *Civilization* precedenti al quinto: il posizionamento è importante, ed è necessario mantenere una parvenza di formazione mentre si procede in territorio nemico.

A incidere sulle prestazioni dei guerrieri interviene, poi, una quantità di modificatori: innanzitutto il livello di esperienza, e poi magie che ne accrescono il danno, potenziamenti all'armatura, benedizioni e abilità di ogni genere. Sviluppare le proprie truppe è, di gran lunga, l'aspetto più divertente del gioco, e la soddisfazione di schierare forze pressoché invincibili è palpabile. Peccato, però, che l'Intelligenza Artificiale non sia in grado di far fronte a tali sfide. Anche ai livelli più elevati di

> "Il titolo Ino-Co è, principalmente, un wargame"

difficoltà, gli avversari computerizzati ci affronteranno con legioni di unità deboli, assolutamente inadatte, per via del sistema di combattimento uno-contro-uno, ad arrestare l'avanzata di una piccola forza d'élite. Una volta scoperto il trucco, *Warlock*, pur riservando momenti piacevoli, diventa fin troppo semplice per mantenere vivo l'interesse.

In generale, è proprio la debolezza dell'Intelligenza Artificiale a minare l'esperienza di gioco. Esiste una componente diplomatica, per esempio, per quanto piuttosto limitata: la CPU, però, sembra propensa al suicidio, sfidando con richieste irragionevoli un avversario umano molto più potente. Le stesse condizioni di vittoria rimangono piuttosto confuse: conquistare le capitali degli altri maghi è la via più diretta, ma è altresì possibile lanciare l'incantesimo di Unità oppure sconfiggere l'avatar di una divinità. Peccato che l'incantesimo sia, a volte, non ricercabile e l'avatar tenda a non apparire mai.

Gli sviluppatori hanno promesso di tappare tempestivamente le falle di *Warlock* e di aggiungere, tramite patch, persino una modalità multiplayer. Allo stato attuale, però, l'opera Ino-Co si presenta troppo imperfetta per essere consigliata senza riserve. Intendiamoci, il divertimento non manca, pur con tutti i difetti: l'intera componente militare è uno spasso, di gran lunga più riuscita di quanto abbiamo visto in *Civilization V*. Senza un adeguato lavoro di lima, però, la fiamma rischia di spegnersi presto.

**Claudio Chianese**

### IN 50 PAROLE

**COS'È...**
Uno strategico a turni fortemente centrato sul combattimento

**È COME...**
*Master of Magic*; *Civilization V* alleggerito nel ramo gestionale

**È PER...**
Chi si diverte a massacrare legioni di avversari al comando di mostri invincibili.

**info** ■ Casa **Paradox Interactive** ■ Sviluppatore **Ino-Co Plus** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **12** ■ Internet **www.paradoxplaza.com/games/warlock-master-of-the-arcane**

**specifiche tecniche**
- Sis. Min **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, 4 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU quad core, 4 GB RAM, Scheda 3D 1 GB**
- Multiplayer **No**

- ■ Aspetto bellico divertente
- ■ Graficamente piacevole
- ■ Ampia selezione di unità

- ■ Diversi bachi infidi
- ■ Intelligenza Artificiale debole
- ■ Componente gestionale leggera

***Warlock*** **riesce a essere molto divertente. Peccato che, a lungo termine, i bug e la misera Intelligenza Artificiale rendano l'esperienza poco soddisfacente, limitandone la rigiocabilità.**

**7**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | VARIETÀ | I.A. |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 7 | 8 | 7 | 8 | 6 |

I Personaggi Non Giocanti sono convincenti, per animazioni e I.A., oltre che divertenti da ascoltare.

Lungo i livelli, il nostro extraterrestre acquisisce diverse capacità, prontamente segnalate da sequenze d'intermezzo.

**GENERE:** AZIONE/FANTASCIENZA

# WARP

## La storia di un dolce alieno, così tenero che ama decorare le stanze… con il sangue.

### TUTTO IN INGLESE

**Il gioco di Trapdoor, disponibile su Steam e sulla piattaforma Origin di EA, è interamente in inglese, dai testi fino ai dialoghi. Tuttavia, l'azione e i controlli non presentano caratteristiche così ostiche da non poter essere affrontate da chi non conosce la lingua, anche se il rischio è di perdersi frasi e battute scritte con intelligente ironia.**

**È facile cadere nei cliché quando si affrontano generi specifici, in termini narrativi o ludici, e la cosa è vera anche per la fantascienza e i videogiochi stealth.**

Gli appassionati di lunga data sicuramente ricordano *Messiah*, con la sua strana miscela di cyberpunk, misticismo e azione ragionata, dunque sanno bene quanto oggi sia più difficile trovare un soggetto altrettanto stravagante, al di fuori della scena indipendente, soprattutto quando si ha che fare con opere costose sotto il profilo produttivo. A questo punto, però, è meglio chiarire che *WARP* c'entra poco o nulla con il videogioco di David Perry e Shiny Entertainment: tuttavia, la strada scelta dagli sviluppatori canadesi di Trapdoor è desueta quasi allo stesso modo, per come mischia temi cari alla fantascienza e alcuni tratti dei giochi stealth, in maniera fresca e sostanzialmente originale. Merce rara, di questi tempi.

L'incipit della trama è ben chiaro e riconoscibile, rispetto all'immaginario fantascientifico: un piccolo alieno precipita nel deserto e viene trovato da un esercito non meglio specificato, che lo porta in una base segreta e inizia a studiarlo. I fatti che seguono, però, presentano subito delle peculiarità, dal momento che il personale del laboratorio si dimostra spietatissimo mentre l'alieno, a dispetto delle sue sembianze pacioccose, si rivela tutto fuorché indifeso. In particolare, la struttura scientifica sottomarina in cui si trova prigioniero è un vero e proprio "centro-vivisezione" per extraterrestri: a questo punto, dopo la fuga supportata da un compagno di prigionia, apprendiamo la principale caratteristica dell'alieno, capace di spostarsi all'istante per

> "L'alieno si rivela tutto fuorché indifeso"

piccoli spazi, smaterializzandosi e ricomparendo nella direzione desiderata. Scendendo sul piano delle logiche di gioco, l'abilità va usata per muovere il personaggio attraverso contenitori di misura paragonabile alla sua, nascosto alla vista delle ronde, oppure per saltare all'interno degli esseri umani e movimentare un po' i loro atomi. Tra le altre cose, quest'ultimo aspetto riesce a caratterizzare *WARP* anche sul piano visivo, virando su un registro sorprendentemente sanguinolento e in qualche modo "realistico": le vittime esplodono spargendo sangue e frattaglie da tutte le parti, con un effetto convincente e pirotecnico, nel contesto di un prodotto debitamente curato anche negli aspetti estetici, grazie a un uso "ragionevole" (la visuale simil-isometrica resta sempre a una certa distanza, dunque non servono trame ultra dettagliate) ma

### PICCOLE SFIDE PER PICCOLI ALIENI

La sostanza ludica di *WARP* è tutta votata al single player, ma non mancano classifiche con cui confrontarsi in Rete e piccoli oggetti da rinvenire ai fini del punteggio, peraltro senza achievement di sorta. In particolare, sono state predisposte diverse sfide, cui accedere da appositi terminali: si tratta di mappe contestualizzate in scenari "virtuali", dove è necessario servirsi delle abilità per uccidere i nemici o arrivare alla fine del livello nel minor tempo possibile. Anche in questo caso, abbiamo a che fare con stage ben studiati e con enigmi divertenti da affrontare, per quanto la porzione di gioco sia assolutamente opzionale.

Luci ed effetti sono usati con ottima padronanza, pur nel contesto di una piccola produzione.

Alcuni contenitori esplodono a tempo, dopo che siamo passati al loro interno: una buona base per diversi enigmi.

Certe guardie sono protette da scudi d'energia: in questi casi, bisogna aggirare l'ostacolo o trovare un sistema alternativo per sbarazzarsi del nemico.

## PAD O TASTIERA?

Il miglior modo di giocare a *WARP* passa attraverso il gamepad, anche su PC. In particolare, la visuale a scorrimento rimane a una quota fissa, senza possibilità di ruotare la prospettiva o avvicinare lo zoom, mentre lo schema di gioco non necessita di alcuna meccanica di puntamento. Dunque, l'uso del mouse è del tutto inutile ai fini della giocabilità, al punto che gli sviluppatori hanno optato per una conversione interamente su tastiera, per chi non ha o non vuole usare il controller di Xbox 360 per Windows.

## POTENZIAMENTI COSMICI

**Le scorribande nel laboratorio sottomarino sono scandite da due tipi di "stazioni": la prima serve come punto di salvataggio e si trova con la giusta frequenza, per procedere con cautela ma senza troppa frustrazione; il secondo terminale, invece, funge da strumento per potenziare le abilità dell'alieno, aumentandone la resistenza e la velocità, oltre alla portata e alle caratteristiche dei poteri. Va detto che la difficoltà del gioco non spinge a servirsi delle migliorie in modo estensivo; tuttavia, spingere al massimo il personaggio permette di utilizzare con maggiore efficacia le opportunità concesse dallo scenario, a tutto beneficio del divertimento.**

competente dell'Unreal Engine 3. Al di là degli scienziati, disarmati e facili a farsi prendere dal panico, le guardie sono sempre ben equipaggiate e protette, magari con uno scudo energetico a contrastare il nostro potere, ed è necessario impiegare molta cautela nell'avvicinarle; in questo senso, il buon livello di programmazione delle I.A. riesce a offrire la giusta sfida e una robusta dose di divertimento, grazie anche alla riuscita delle animazioni, così come gli scenari e le opportunità ambientali sono sempre concepite con intelligenza, al servizio delle caratteristiche giocabili presentate di volta in volta. Dopo alcuni livelli, l'alieno acquisisce l'ulteriore facoltà di proiettare una sorta di ologramma, chiamato Echo, per depistare sentinelle e torrette, e ancora di usare la stessa immagine come punto d'arrivo del teletrasporto, sostituendosi a un oggetto (contenitori, come detto, ma anche barili esplosivi con particolari proprietà) entro un certo raggio; stanze e corridoi sono quindi costruiti in funzione delle abilità, magari con diverse soluzioni allo stesso problema e differenti approcci ai nemici, più o meno violenti.

È difficile, però, risparmiare la vita a scienziati sempre pronti all'insulto, che sbeffeggiano i nostri insuccessi al grido di "stupido alieno": questo dettaglio, insieme a tanti altri, configura un buon risultato anche sul piano del racconto, grazie a uno stile disimpegnato ma non banale, capace di accompagnare dal primo all'ultimo livello con succose citazioni e la giusta dose di humor nero. Casomai, prima dell'acquisto di *WARP* bisogna valutare la relativa leggerezza dell'offerta, soprattutto in termini di longevità, insieme al fatto che il gioco, in misura piuttosto marcata, è pensato per una fruizione via gamepad. Quest'ultimo fattore non rappresenta un vero e proprio difetto, naturalmente, ma va comunque segnalato fra le note caratterizzanti, visto che il supporto alla tastiera è piuttosto blando e non troppo preciso (tra le altre cose, i tasti segnalati a schermo recano le icone di Xbox 360); l'abbondante ricorso all'emoglobina, inoltre, rende *WARP* sostanzialmente inadatto ai più piccoli o ai più impressionabili, a dispetto del tono leggero e demenziale.

Per il resto, ci auguriamo che i ragazzi di Trapdoor tornino presto a farci visita, anche su PC, con titoli altrettanto sagaci e ben costruiti.

**Joseph Massena**

## IN 50 PAROLE

**COS'È...**
Un gioco d'azione fantascientifica piacevolmente sopra le righe, con una marcata componente stealth e tante buone idee

**È COME...**
Una via di mezzo tra i titoli arcade fondati sulla fuga, come *Pac-Man*, e le recenti generazioni di videogiochi stealth

**È PER...**
Chi ama le parodie e i videogiochi ben fatti.

info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Trapdoor Inc.** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.origin.com; http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 9,99** ■ Età Consigliata **18** ■ Internet **www.ea.com/warp**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 3 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0**
- Multiplayer **No**

- Intelligente rivisitazione delle logiche stealth
- Realizzazione tecnica competente
- Sorprendentemente "cattivo"

- Non troppo longevo
- Poco pratici i controlli su tastiera
- Potenziamenti poco incisivi

**Il titolo di Trapdoor Inc. esce sotto etichetta EA ma porta i tratti tipici di una produzione indipendente, fresca e originale nell'affrontare i canoni della fantascienza e dello stealth.**

**8**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | CONTROLLI | LEVEL DESIGN |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 7 | 9 | 6 | 7 | 8 |

I frequenti boss daranno al protagonista Adol diversi grattacapi.

**GENERE:** AZIONE/GDR

# YS: THE OATH IN FELGHANA

*Diablo III* chiama, il Sol Levante risponde.

**IN INGLESE**

***Ys: The Oath in Felghana*** **è in vendita su Steam, non implementa il parlato, e i testi sono unicamente in inglese. Considerata la natura "action" del titolo Falcom, la lingua non dovrebbe rappresentare un ostacolo insormontabile per i meno anglofoni.**

**A volte capita che i giochi di ruolo giapponesi (JRPG), col favore della distribuzione digitale, si affaccino sul mercato occidentale, con alterne fortune.**

*Ys: The Oath in Felghana* (*Ys* per comodità) è il terzo capitolo di una serie che, come *Metroid, Zelda* e *Castlevania*, è piuttosto conosciuta in orbita console, mentre su PC è generalmente rimasta circoscritta nei confini nipponici. Realizzato nel 2005 dalla veterana casa Nihon Falcom (che produce GdR d'azione dal lontano 1981, vantando in patria una notorietà seconda solo a quella di Square Enix), *Ys* approda finalmente sui canali Steam e affida al giocatore la figura di Adol Christin, paladino dalla chioma rutilante, giunto nelle terre di Felghana per contrastare le "puntuali" forze del Male.

La trama, illustrata col tenore di una soap-opera melodrammatica in salsa manga, risulta essere il punto debole del titolo Falcom: non brilla per originalità, ricalca stereotipi favolistici e, in linea di massima, viene frettolosamente liquidata con poche righe di testo. Sul piano narrativo, inoltre, non è possibile applicare alcuna scelta morale o facoltà interpretativa. *Ys* s'ispira, infatti, al classico schema degli hack and slash duri e puri: è quindi un gioco di ruolo intensamente votato all'azione, con un sistema di potenziamento progressivo dell'eroe e un mucchio di avversari da tritare in tempo reale.

In realtà, per ritmo e atmosfera, l'avventurosa maratona di Adol verso il cattivone finale di turno farà ricordare ai giocatori di vecchia data i più entusiasmanti "arcade" delle sale giochi Anni '80 – '90. All'interno di un mondo fantasy perlopiù isometrico-bidimensionale, in cui Adol farà la graduale scoperta di molteplici aree infestate da creature buffe e minacciose, *Ys* regala mischie adrenaliniche e vorticose combo a base di fendenti e incantesimi. L'aggiunta di elementi platform ed esplorativi arricchisce una formula travolgente, del tutto centrata sui combattimenti. Ed è proprio dai combattimenti che Adol ricaverà la maggior parte delle risorse: punti esperienza, bonus curativi, denaro, power-up vari e raval (minerale utile per perfezionare l'arsenale e, in genere, custodito in parecchi forzieri dislocati nelle mappe). In tal senso, la gestione del personaggio e dell'inventario è alquanto spiccia: pochi ma efficaci gli strumenti da

**GDR CON SUSHI**

Nel consigliare colleghi più o meno illustri di un GdR giapponese come *Ys: The Oath in Felghana*, non possiamo esimerci dal menzionare i colossal del genere, come la saga di *Final Fantasy* o il più recente *The Last Remnants*. Occhio anche al lontano passato (*Grandia II*) e all'imminente futuro (la richiesta versione PC di *Dark Souls*). Qualcosa di fresco si muove anche nella realtà indie (la cosiddetta "doujin"), in cui spicca l'operato di Carpe Fulghur, casa sotto la cui egida sono apparsi gioeillini come *Recettear*, *Chantelise* e *Fortune Summoners*.

**NON SOLO KARAOKE**

**Nihon Falcom pone molta enfasi sulla componente musicale dei propri prodotti, tanto che si avvale di una band "aziendale", la Falcom Sound Team JDK, che ha curato la stupenda colonna sonora di *Ys: The Oath in Felghana*. In proposito, abbiamo scoperto che il relativo CD è acquistabile dal catalogo di XSEEDGames, l'editore occidentale del gioco (www.xseedgames.com/store.php).**

I punti di salvataggio (simili a delle lapidi) diverranno anche, più avanti nel gioco, stazioni di teletrasporto.

## UN BRACCIALETTO PER GHERMIRLI...

*In Ys: The Oath in Felghana* non esistono scuole di magia, grimori e barre di Mana. Gli incantesimi sono legati all'uso di tre braccialetti elementali (Fuoco, Aria, e Terra) che Adol guadagnerà nel corso dell'avventura. Potenziabili e auto-ricaricabili, i fenomenali monili si riveleranno utili non soltanto in senso bellico, per spazzare via piccoli e grandi nemici, ma anche in quello ambientale, per scovare settori segreti o raggiungere sponde altrimenti inarrivabili.

Molti nemici possono essere debellati solo con specifici attacchi fisici o magici.

Il parco armi non è particolarmente sfaccettato, ma è comunque valido.

## CADUTA LIBERA

Con i tanti accenti platform del gioco, non saranno rari gli accidentali salti nel vuoto. Niente paura, perché ciò non comporta il Game Over: Adol piomberà illeso in una schermata sottostante. L'unica controindicazione? Spesso si tratterà di zone già visitate, di nuovo pullulanti di creature poco ospitali.

## ACHIEVEMENT

*Ys: The Oath in Felghana* offre una giostra supplementare di 33 Steam Achievement. A conferma universale di quanto sia ostico in certi tratti, è curioso notare che uno dei risultati più conseguiti è "Morire più di dieci volte con un singolo boss". Siete avvisati.

collezionare, nessun albero delle abilità, e una terna di attributi (attacco, difesa, e punti salute) che cresce automaticamente a ogni passaggio di livello.

Ciò non significa che *Ys* si presti alle facilonerie: spesso il giocatore ripeterà le proprie peregrinazioni presso territori già visitati (backtracking), magari per recuperare accessori preziosi, per completare un obiettivo, o semplicemente per migliorare le statistiche di Adol tramite l'uccisione dei nemici rigenerati (respawn). Lungaggini comunque mai piatte, forse poco naturali ma funzionali all'avanzamento nel gioco, e di certo propedeutiche ai numerosi scontri con i carismatici boss, che, come in ogni produzione giapponese, costituiscono un "gioco nel gioco": sfide speciali, molto tese e spesso durature, in cui, per sfuggire ai micidiali

> **"Una formula travolgente, centrata sui combattimenti"**

script offensivi e avere la meglio sull'avversario, serviranno tempismo, intuito e senso tattico.

Per fortuna, la frenesia dilagante di *Ys* è agilmente padroneggiabile mediante controlli snelli, configurabili e adatti a qualsiasi dispositivo (mouse e tastiera oppure joypad), affinché Adol possa fare sfoggio delle più spumeggianti coreografie. Inoltre, i sei gradi di difficoltà, selezionabili dal menu, aprono il divertimento a ogni tipo di giocatore.

Il tutto è accompagnato da una colonna sonora a dir poco sensazionale: un repertorio d'indiscutibile valore compositivo che, spaziando tra incalzanti brani rock, sinfonie epiche, e melodie evocative, riesce a caratterizzare qualsiasi frangente di gioco.

Quanto al comparto grafico, *Ys* scorre leggero anche sui PC meno aggiornati, pur se è stato sottoposto a un restyling estetico che supporta completamente le tecniche delle moderne schede video nonché le risoluzioni widescreen. Tuttavia, sul versante visivo, *Ys* si esprime in una maniera piuttosto scolastica, con immagini variopinte ma assai schiacciate sullo schermo, e una certa economia nelle animazioni degli sprite: peccati veniali che, specie nei giocatori più sensibili allo spirito rétro del gioco, susciteranno un bonario sorriso d'indulgenza.

**Stefano Fragione**

### IN 50 PAROLE

**COS'È...**
Un semplice, ma profondo, GdR d'azione

**È COME...**
Un arcade delle vecchie e indimenticate sale giochi

**È PER...**
I fan del genere e gli eterni bambini.

info ■ Casa **XSEED Games** ■ Sviluppatore **Nihon Falcom** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 11,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.worldofys.com/ysf**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 32 MB, 1 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 1 GHz, 2 GB HD**
- Multiplayer **No**

- Azione a gogò, ritmo, e divertimento
- Eccezionale nel comparto musicale
- Una lunga e pimpante impresa...

- ... ma un po' lineare e con poche quest
- Trama convenzionale e zero interattività
- Filo da torcere anche a difficoltà normale

**Come in un coin-op Anni '80, con *Ys: The Oath in Felghana* vi troverete a cercare una fessura sul PC per infilare una monetina. Invece, è un GdR d'azione godibile, da gustare, a poco prezzo, tranquillamente seduti a casa vostra.**

**8**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | IMMEDIATEZZA | TRAMA |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 9 | 9 | 8 | 9 | 6 |

■ Il tavolo di quest'anno presenta un cerchio luminoso che s'illumina nella fase d'attacco.

■ L'editor permette di togliere e aggiungere magie, ma non Terre.

**GENERE:** GIOCO DI CARTE/STRATEGIA A TURNI

# MAGIC: THE GATHERING DUELS OF THE PLANESWALKERS 2013

Anno nuovo, nuova edizione, per la gioia dei Planeswalker.

### BONUS E ACHIEVEMENT

**Oltre agli achievement e alle classifiche, non manca un contorno promozionale: c'è una carta mitica in omaggio e un booster pack da ritirare attraverso un codice, nella sezione "Extra" del titolo.**

### IN ITALIANO

**In *Magic: The Gathering – Duels of the Planeswalkers 2013* sono in lingua italiana sia i menu, sia i testi delle carte.**

**SIAMO giunti alla terza pubblicazione a cadenza annuale di *Duels of The Planeswalkers*, un gioco che un paio di anni or sono aveva fatto il proprio esordio sui nostri PC attraverso la piattaforma Steam, arricchendosi, un po' come è avvenuto per la serie *FIFA*, di una nuova indicazione temporale a ogni uscita.**

Si tratta di uno dei titoli ufficiali relativi alle carte collezionabili "Magic" e simula un combattimento a suon di magie. Il gioco mette a disposizione una decina di mazzi da sbloccare attraverso la campagna single player e una trentina di carte per ciascun mazzo, innestabili all'interno delle liste iniziali. Queste ultime, guadagnate nel corso delle varie sfide al fine di potenziare le proprie possibilità di vittoria, rappresentano, in un certo senso, il principio cardine delle carte collezionabili basato sull'allestimento del proprio "deck".

Paragonato al competitivo contesto "cartaceo", *Duels of The Planeswalkers* si lascia piacevolmente giocare sia da chi è un fan di "Magic", sia da chi vuole un pacchetto bello e pronto col quale cimentarsi senza troppe elucubrazioni o strategie di costruzione del mazzo, in modo da partire sostanzialmente alla pari con il resto del mondo.

Rispetto alla prima edizione e a chi aveva già messo le mani sulle precedenti incarnazioni, si confermano i decisi miglioramenti a livello di opzioni e di interfaccia, così come la possibilità di editare il proprio mazzo rimuovendo le carte poco utili. Si aggiunge al quadro, in questa edizione *2013*, la possibilità di tappare manualmente le terre, evitando le spiacevoli situazioni che colpivano soprattutto coloro che, amando utilizzare mazzi "multicolori", si trovavano costretti a far decidere al programma (non sempre con esiti desiderabili) quali terre tappare. Rimane ancora off-limits, invece, la possibilità di definire il numero di terre all'interno del mazzo e pesa l'assenza delle carte Planeswalker: saranno forse questi gli elementi distintivi della prossima edizione?

> "Si confermano i miglioramenti a livello di opzioni"

Quanto ai mazzi, non si segnalano novità di rilievo: sono dieci, sono più o meno inediti e godono di un diverso bilanciamento rispetto al passato. Va considerato, poi, che *Duels of the Planeswalkers 2013* godrà di nuove espansioni nei prossimi mesi e che il grosso del divertimento viene dalle arene online, dove gli avversari in carne e ossa daranno la necessaria profondità alle sfide a colpi di magie.

**Danilo Gabrielli**

GIOCHI COMPUTER

### PLANECHASE

Oltre alla campagna principale e ai vari rompicapi che vi mettono di fronte a particolari situazioni di gioco da sbrogliare, quest'anno *DOTP 2013* propone la modalità Planechase, in cui quattro duellanti (di cui tre interpretabili eventualmente dalla CPU) si affrontano contemporaneamente, l'un contro l'altro armati. La modalità è caratterizzata da continui e fortuiti capovolgimenti di fronte, grazie anche all'uso di un dado speciale: un elemento "casual" che potrebbe non essere gradito a tutti ma che alcuni reputeranno un piacevole diversivo.

### IN 50 PAROLE

**COS'È...**
Il famoso gioco di carte collezionabili "Magic", sui vostri schermi

**È COME...**
Sfidarsi fra appassionati di questo hobby, senza svenarsi per avere un mazzo competitivo

**È PER...**
Chi vuol giocare tranquillo, lasciando gestire regole e controversie sulle carte a un PC.

info ■ Casa **Wizards of the Coast Inc.** ■ Sviluppatore **Stainless Games Ltd.** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 8,99 (€ 18,99 per la Special Edition)** ■ Età Consigliata **7** ■ Internet **www.magicthegathering.com**

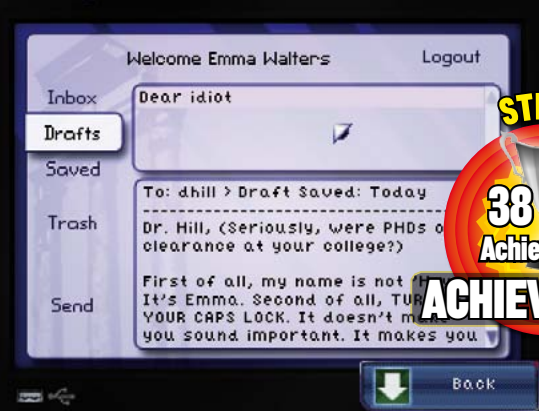
specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, 1,5 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM (Win Vista e 7)**
- Multiplayer **Internet, Stesso PC**

■ Il gioco si è ben affinato col tempo
■ Adatto ad appassionati e novizi
■ È un modo "economico" per giocare a "Magic"

■ Scarse novità rispetto al predecessore
■ Solito limitato assortimento carte
■ La modalità Planechase è... particolare

**Poche novità rispetto al predecessore ma è ancora un ottimo modo per giocare a "Magic" senza spendere troppo. Come al solito, nonostante la non trascurabile presenza della modalità single player, è nel multiplayer che il titolo dà il meglio.**

**7½**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | I.A. | ASSORTIMENTO CARTE |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 6 | 7 | 6 | 7 | 6 |

■ Non passa nemmeno una manciata di minuti che ci si ritrova a dover fare i conti con una situazione di probabile "morte" del personaggio!

### NESSUNO È AL SICURO

Non sono molte le avventure grafiche in cui il protagonista corre il rischio di "morire" se non riesce a superare correttamente e a tempo un enigma, e *Resonance* è una di queste. Quando il personaggio fa una brutta fine, il tempo si riavvolge per consentire al giocatore di riprovare a superare la scena.

### MEMENTO

Occorre un po' di tempo per abituarsi a ragionare nei termini pensati dagli sviluppatori di *Resonance*, poiché sono presenti tre menu/inventari differenti da combinare fra loro per risolvere gli enigmi. In particolare, merita attenzione la sezione della cosiddetta memoria a breve termine, che comprende gli "argomenti" inseriti dal giocatore trascinando all'interno del menu a tendina gli oggetti dello scenario sui quali si desidera instaurare una conversazione con gli altri personaggi (giocanti e non).

**GENERE:** AVVENTURA GRAFICA

# RESONANCE

## Una delle avventure grafiche migliori degli ultimi anni.

**CI avevano già convinti nel 2011 con *Gemini Rue*, un'interessante avventura punta e clicca che si è quasi portata a casa (e secondo molti l'ha fatto davvero) il premio di miglior titolo dell'anno nella sua categoria.**

A distanza di quindici mesi, il team di Wadjet Eye Games ci riprova con *Resonance*, un'altra avventura grafica che non mancherà di appassionare i fan del genere, in particolar modo quelli più nostalgici.

Lo stile di *Resonance* è un'abile illusione: dietro una facciata rétro con scenari pixellosi si nasconde uno studio estetico ben più lungimirante, che prevede animazioni ed effetti di qualità superiore. Il punto di forza del gioco, così come in *Gemini Rue*, è senz'altro la trama: tematiche adulte e colpi di scena si intrecciano in una storia raccontata con quella classe e sapienza registica che vengono solitamente scomodate per i paragoni con i grandi classici o le cosiddette avventure "vecchia scuola". Anche in questo caso, però, è facile farsi trarre

> "Una storia raccontata con classe e sapienza registica"

in inganno: *Resonance* offre una struttura di gioco che di vecchio non ha proprio nulla e, anzi, sfrutta delle dinamiche peculiari che garantiscono un'inedita profondità.

I personaggi giocabili sono quattro e si dividono la scena agendo in luoghi differenti o collaborando fra loro. Bisogna selezionare, di volta in volta, il personaggio che si desidera controllare da un apposito menu, in modo da risolvere gli enigmi e proseguire nella vicenda. I rompicapi sono un altro fiore all'occhiello dell'avventura: anche se a volte risulta impegnativo gestire più personaggi contemporaneamente, gli enigmi non sono mai banali o troppo cervellotici, s'inseriscono nella trama senza alcuna forzatura e danno al giocatore la sensazione di avere realmente il controllo dell'esplorazione. A tale scopo, è utile anche una novità interessante, cioè la presenza di ricordi a breve o lungo termine che, uniti agli oggetti nell'inventario, permettono di affrontare i dialoghi con i personaggi non giocanti in maniera più complessa.

*Resonance* è un'avventura di altissimo livello sotto molteplici punti di vista, con tutte le carte in regola per reggere il confronto con qualsiasi punta e clicca, di qualsiasi annata. Ben diversa dalle storie di Telltale quanto a tematica e comicità, possiede comunque quella vena sardonica capace di strappare più di un sorriso.

**Elisa Leanza** GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

### SOLO IN INGLESE

Il gioco è disponibile solo in lingua inglese, doppiaggio e sottotitoli compresi. *Resonance* è acquistabile sia in formato digitale sia in un'edizione confezionata da collezione: quest'ultima versione costa 25 dollari, spese di spedizione comprese.

### IN 50 PAROLE

**COS'È...**
Un'avventura grafica di altissimo livello

**È COME...**
*Gemini Rue* ma senza ambientazione spaziale

**È PER...**
Chiunque ami le avventure punta e clicca.

info ■ Casa **Wadjet Eye Games** ■ Sviluppatore **XII Games** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 9,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.wadjeteyegames.com/resonance.html**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 1GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

■ Trama e dialoghi ottimi
■ Doppiaggio di buon livello
■ Stile di gioco originale

■ Gestione dei personaggi dispersiva
■ Bassa risoluzione
■ A tratti impegnativo

**Imperdibile per i fan delle avventure grafiche, *Resonance* racchiude buona parte di quelle caratteristiche che si desidererebbe ritrovare in un punta e clicca, sebbene spesso metta a dura prova la resistenza del giocatore.**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | ENIGMI | TRAMA |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 8 | 8 | 8 | 8 | 9 |

No, non avete le traveggole e non si tratta di un problema d'impaginazione della rivista: così viene reso nel gioco il passaggio dalla realtà al sogno.

In ambientazioni come questa appare più evidente la natura "artigianale" degli scenari. Delizioso.

**PROMOSSO CON RISERVA**
**Al momento di andare in stampa, sono stati pubblicati solo tre dei cinque capitoli che compongono l'avventura completa: i primi due sono acquistabili in coppia a 3,99 euro e allo stesso prezzo è disponibile anche il terzo atto. Poiché la struttura di gioco non subisce modifiche da un capitolo all'altro, abbiamo deciso di realizzare comunque una recensione di *The Dream Machine*.**

**GENERE:** AVVENTURA GRAFICA

# THE DREAM MACHINE

Un'avventura sospesa fra sogno e realtà.

**IN INGLESE**
**Il gioco è disponibile in lingua inglese per quanto riguarda testo a schermo e sottotitoli. Dal menu delle opzioni è consentito attivare anche un rudimentale "doppiaggio" che, in realtà, è nulla più di una voce robotica che legge i sottotitoli.**

**VICTOR e Alicia sono una coppia che sta per iniziare una nuova vita, con un bebè in arrivo e un appartamento ancora pieno di scatoloni e di roba da mettere a posto. Ma sono davvero al sicuro nel loro nido o il misterioso padrone di casa nasconde dei segreti che sarebbe impossibile immaginare?**

La seconda opzione è quella giusta e Victor si ritrova, proprio malgrado, a dover gestire una macchina dei sogni fuori controllo che rischia di mettere a repentaglio la vita dei vicini di casa e della sua Alicia. *The Dream Machine* è un'avventura punta e clicca per nulla originale quanto a meccaniche di gioco ma stuzzicante grazie alla particolare atmosfera che la avvolge. Colpisce, innanzitutto, lo stile grafico, con scenari e personaggi costruiti (non disegnati!) interamente a mano che danno al gioco l'aspetto di un film in stop motion. Alcuni potrebbero storcere il naso di fronte a una scelta estetica così vagamente grezza (siamo lontani anni luce dai classici personaggi in stile fumetto/cartone animato), ma questa ben si adatta alla tematica onirica del gioco, grazie anche all'accompagnamento di una colonna sonora che oseremmo definire fin troppo alienante e martellante.

*The Dream Machine* è strutturato in cinque capitoli, acquistabili singolarmente o come pacchetto completo: il primo, brevissimo, costituisce una sorta di prologo, poiché la storia inizia a ingranare e a farsi interessante solo a partire dal secondo atto, momento in cui entrano in campo ambientazioni oniriche ed enigmi meno banali.

> "Stuzzicante grazie alla particolare atmosfera"

*The Dream Machine* non colpisce né per originalità né per durata, visto che i primi tre capitoli possono essere fatti fuori in un'ora e mezza, ma esercita un'attrazione notevole verso coloro che apprezzano le storie un po' "disturbate" e disturbanti. Gli enigmi proposti dagli sviluppatori sono anch'essi di stampo abbastanza classico, con un inventario di oggetti da combinare e usare, e anche le righe di dialogo costituiscono una parte importante e ben articolata della narrazione. Grazie al prezzo contenuto, vale la pena acquistare almeno i primi due capitoli di *The Dream Machine* e lasciarsi catturare da questo gioiellino realizzato da una coppia di sviluppatori indipendenti senz'altro ricchi di creatività.

**Elisa Leanza**

**LAVORO DA ARTIGIANI**
Osservando le immagini del "dietro le quinte" della realizzazione del gioco, si inizia a vedere *The Dream Machine* sotto una luce del tutto diversa e il cuore si riempie di stima e simpatia per i due sviluppatori che hanno realizzato ambientazioni e personaggi costruendo dei veri e propri modellini, successivamente fotografati ed elaborati al computer. Il risultato finale è notevole e se, mentre giocate, passerà qualcuno accanto a voi dicendo: "Com'è strana la grafica di questo gioco, ho visto di meglio!", zittitelo subito mostrandogli questa pagina.

**IN 50 PAROLE**
**COS'È...** Un'avventura grafica dai toni inquietanti
**È COME...** Un'avventura punta e clicca vecchio stampo
**È PER...** Chi adora le trame oniriche e spiazzanti.

info ■ Casa **Cockroach Inc** ■ Sviluppatore **Cockroach Inc** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 10,99 (per 5 episodi)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.thedreammachine.se**

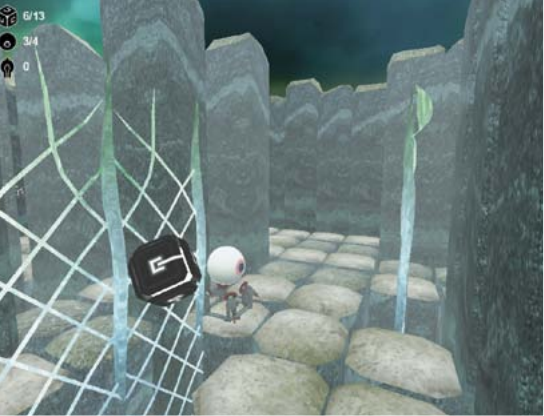
specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GB, 1 GB RAM, 250 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- **Trama coinvolgente**
- **Grafica "handmade"**
- **Enigmi equilibrati**

- **Breve durata**
- **Musica martellante**
- **Inizio un po' lento**

**Il team di Cockroach è riuscito a dar vita a un mondo perfettamente sospeso fra sogno e realtà. *The Dream Machine* è consigliato agli appassionati di avventure grafiche che sanno apprezzare una trama ben costruita.**

**7**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | TRAMA | ENIGMI |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 5 | 7 | 7 | 7 | 7 |

Il taglio visionario di *DeadEnd* farebbe impallidire cineasti come Lynch, Gilliam e Jodorowsky.

## IL FILO DI ARIANNA

**Attualmente, per acquistare *DeadEnd: Cerebral Vortex* occorre puntare il mouse su GamersGate (www.gamersgate.com) e sborsare un obolo non superiore ai 6 euro. Diversamente, è in vendita sul sito ufficiale, tramite il portale Indievania (www.indievania.com): un servizio vantaggioso, poiché spesso propone una vasta gamma di "giochini" di nicchia a offerta libera.**

## SENZA VIA D'USCITA

Come suggerisce il titolo (*DeadEnd*), ogni labirinto del gioco si ramifica in tanti "vicoli ciechi". I territori "mentali" sono inscenati in maniera astratta e perlopiù metaforica. Per esempio, la Coscienza viene mostrata tramite sale spettrali, disadorne e claustrofobiche, mentre lo Spirito è proiettato in paesaggi più eterei e "mistici"; la Dedizione, invece, è stata trasposta in ambientazioni pseudo-lavorative, in quelli che sembrano ossessivi locali amministrativi. Più emblematica, in realtà, è l'area dei Sentimenti, che prende la forma di una galleria fognaria: dopotutto, chi, almeno una volta nella vita, non è rimasto "infognato" in qualche relazione affettiva?

**GENERE:** ROMPICAPO IN PRIMA PERSONA

# DEADEND: CEREBRAL VORTEX

Al lettino dello psicanalista, noi preferiamo ancora la poltrona del videogiocatore.

**CON il suo intrico di geometrie ambigue e ammalianti, il labirinto ha interessato culture e civiltà di ogni epoca e, assumendo una valenza più "simbolica", è arrivato ad abbracciare i campi più disparati, dalle arti alle religioni, dall'esoterismo alle moderne scienze psicanalitiche.**

Proprio queste ultime sembrano ispirare *DeadEnd: Cerebral Vortex*, progetto indie dei lituani Membranos, che, fin dal tutorial, si prefiggono l'introspettivo scopo di condurre il giocatore lungo i meandri del suo subconscio.

Anche se la cosa inizialmente sa suggestionare (l'idea di base è piuttosto rara, in ambito digitale), nelle tre ore scarse di durata non bisogna attendersi un'esperienza seria, tanto meno catartica. Poco male: il problema effettivo è che *DeadEnd* non riesce nemmeno ad appassionare troppo. Si tratta, infatti, di ispezionare in soggettiva una ventina di scenari surreali, che corrispondono a quattro diversi stati della nostra interiorità: Coscienza, Spirito, Sentimenti e Dedizione. Attraverso un tortuoso dedalo di pareti evanescenti, corridoi illusori e false piste, siamo chiamati a riassemblare la nostra "anima", che, con buona pace di Freud e Jung, pare sia spezzettata dentro di noi in decine di cubi neri. Durante il recupero di tali pezzi, la fase esplorativa sarà supportata da vari strumenti nascosti nei livelli, ma non sempre utili alla giocabilità generale: interruttori che commutano realtà e finzione, vernici che tracciano il cammino, lampade che ampliano la visione, e bulbi oculari che rivelano l'intera mappa.

> "Soffre per via di un basso quoziente di sfida"

Malgrado il fascino onirico, *DeadEnd* soffre per via di un basso quoziente di sfida: spesso, trovare l'uscita, o gli accessori, o gli stessi cubi di anima, non è questione di logica e di orientamento, bensì di mera fortuna e d'intuito, e, complice lo strambo sistema dei controlli (si avanza premendo il tasto destro del mouse), ogni partita può essere completata quasi per inerzia. Un impianto grafico datato e ripetitivo, con texture di un'era videoludica fa, certifica la modestia tecnica del titolo Membranos, il quale, a tratti, riesce ad annoiare anche sul piano acustico: va bene lo stile ipnotico, ma il fraseggio di segmenti sonori trasmessi in "loop" è una nenia al limite della cacofonia.

**Stefano Fragione**

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

## IN ITALIANO

**Non che ci sia granché da leggere, ma ogni parte testuale di *DeadEnd: Cerebral Vortex* è tradotta in italiano, tanto nel menu quanto nelle didascalie a schermo.**

## IN 50 PAROLE

**COS'È...**
Un rompicapo strutturato in labirinti tridimensionali

**È COME...**
Un allegorico viaggio dentro noi stessi, oltre i confini della noia

**È PER...**
I giocatori più contemplativi, meglio se cultori del surrealismo videoludico.

info ■ Casa **Membranos** ■ Sviluppatore **Membranos** ■ Distributore **Internet** ■ Link **www.gamersgate.com, www.indievania.com** ■ Prezzo **€ 6** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **http://membranos.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 2.0, 300 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- Coraggioso e anticonvenzionale
- Psichedelico e immaginifico
- Prima attrae...

- ... Poi annoia
- Controlli poco sensati
- Tecnicamente anacronistico

**Ermetico, cerebrale e astruso, *DeadEnd: Cerebral Vortex* è consigliato solo a chi vuole sperimentare le "allucinazioni virtuali". La psiche, però, non è un ambiente divertente se viene rappresentata come un labirinto da percorrere a casaccio.**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | ORIGINALITÀ | LIVELLI |
|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 5 | 6 | 5 | 9 | 6 |

**ARTE E ACHIEVEMENT**
Il gioco contiene una serie di contenuti da sbloccare, tra bozzetti e filmati d'intermezzo. Affrontando le sfide che *Insanely Twisted Shadow Planet* propone, inoltre, si sbloccano gli achievement di Games For Windows LIVE. Sono in tutto 17, per 250 punti, e possono essere ottenuti sconfiggendo i boss di ogni area, oppure esplorando tutta la mappa, ma anche dedicandosi a qualche sessione in multiplayer.

Le aree che compongono il Pianeta Ombra sono sei, tutte diverse fra loro.

Il livello di difficoltà dei rompicapi spazia da enigmi semplici ad alcuni più complessi.

**GENERE:** AZIONE

# INSANELY TWISTED SHADOW PLANET

Anche su PC atterra il gioco d'azione ibrido di Fuelcell.

**IN ITALIANO**
Non ci sono voci né dialoghi in *Insanely Twisted Shadow Planet*, ma tutte le scritte a video sono tradotte nella nostra lingua. Il gioco può essere acquistato presso la piattaforma di digital download Steam.

**IN 50 PAROLE**

**COS'È...**
Uno sparatutto/puzzle game d'azione ed esplorazione

**È COME...**
*Limbo,* ma più colorato; *Metroid* senza la sua protagonista

**È PER...**
Chi vuole un alto tenore di sfida condito da un aspetto estetico molto gradevole.

**IL pianeta "indie" si è rivelato alquanto generoso nel consegnare ai giocatori titoli notevoli quali *Limbo, Bastion* e il pixelloso *Minecraft*, tutti molto diversi fra loro e in grado di tracciare il complesso profilo del mercato videoludico odierno.**

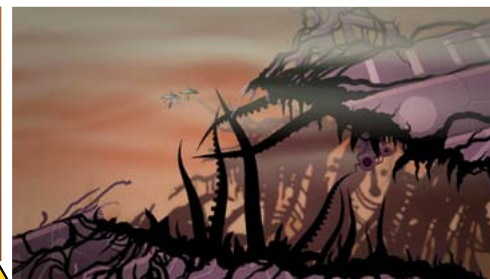
*Insanely Twisted Shadow Planet*, a sua volta, sfugge a una classificazione tradizionale, giacché la sua inconfondibile anima action subisce la colonizzazione di elementi da sparatutto e puzzle game. Eppure, controllando la piccola navicella del gioco, avremo anche un bel po' da esplorare il pianeta aggredito da forme di vita ostili e abbastanza intelligenti.

Introdotto qualche accenno narrativo con la discrezione di un film muto, *ITSP* ci fa muovere un velivolo solo apparentemente fragile. Il vascello spaziale, infatti, è in grado di migliorarsi raccogliendo dei potenziamenti: armi, bracci meccanici e altri strumenti grazie a cui interagire con l'ambiente circostante. In tutto ci sono sei zone esplorabili e ben caratterizzate dal lato estetico. D'altronde, uno degli aspetti per cui *Insanely Twisted Shadow Planet* cattura l'attenzione è il complesso delle animazioni e della qualità grafica. Poi vengono le meccaniche di gioco, come già scritto derivate da una mescolanza di generi e, a tratti, ostiche per via di un sistema di controllo che esige precisione, prontezza di riflessi e abilità nel ricorrere ai potenziamenti collezionati. Il livello di sfida è notevole, specialmente per via di diversi

> "Il livello di sfida è notevole"

tipi di avversari contro i quali bisogna studiare molteplici strategie e attacchi, sfruttando la fluida mobilità della navicella e la capacità di orientarsi e sparare in ogni direzione. Il livello di difficoltà potrà risultare a tratti esagerato, ma la fitta rete di salvataggi automatici impedirà di ripercorrere sezioni troppo lunghe. Il ritmo di gioco è mediamente dinamico, spezzato dall'acquisizione di potenziamenti che consentono di accedere a zone in precedenza inesplorabili e che, pertanto, indurranno i collezionisti più determinati a tornare sui propri passi.

Anche grazie all'ambientazione curata, la struttura di *Insanely Twisted Shadow Planet* risulta raramente frustrante – in particolar modo quando bisogna controllare dei piccoli razzi esplosivi in percorsi stretti e tortuosi. Allo stesso tempo, è divertente e godibile per tutte le circa otto ore necessarie a completare l'avventura.

**Simona Maiorano**

## TRE CONTRO LE OMBRE

Oltre alla campagna in solitario, *Insanely Twisted Shadow Planet* può essere giocato in multiplayer su reti LAN oppure su Internet, sfruttando due modalità. La prima, Corsa con Lanterna, consiste nel trasportare una lanterna sfuggendo all'oscurità. In Cacciatori di Ombre, originariamente pubblicata come DLC per la versione Xbox Live Arcade, bisogna far esplodere degli asteroidi infetti posizionando delle bombe sul fondo: il punteggio dipende dalla quantità di meteoriti fatti a pezzi. Entrambe le modalità sono giocabili da un massimo di tre sfidanti.

info ■ Casa **Shadow Planet Productions** ■ Sviluppatore **Fuelcell Games** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 13,99** ■ Età Consigliata **7** ■ Internet **www.gagneint.com/itsp/itsp_main.htm**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU dual core, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **2GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Grafica e animazioni curate
- Buon livello di sfida
- Efficace commistione di generi

- Controlli ostici, all'inizio
- Contesto narrativo abbozzato
- Mouse e tastiera possono complicare la vita

**Pur senza eccellere, *Insanely Twisted Shadow Planet* fa un ingresso di tutto rispetto nel mondo PC. Dalle meccaniche di gioco all'aspetto estetico, le innegabili qualità non deluderanno chi sceglierà di assumere le metalliche sembianze di una navicella volante.**

**8**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | LEVEL DESIGN | ENIGMI |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 8 | 8 | 7 | 8 | 8 |

Una minimappa a schermo mostra le dimensioni dell'area di gioco e nugoli di nemici segnalati in rosso.

## IN INGLESE

Firmato da un team italiano che risiede e opera in Italia, *Syder Arcade* ha scelto il più "ecumenico" inglese, ma l'idioma non rappresenta un problema insormontabile quando si tratta di sparatorie. *Syder Arcade* può essere acquistato su Desura (www.desura.com) e sul sito ufficiale (www.studioevil.com).

## DUE CHIACCHIERE CON STUDIO EVIL

"In realtà *Syder Arcade* è nato quasi per scherzo. Voleva essere una mossa di marketing propedeutica a *Syder Universe*, progetto decisamente più complesso che abbiamo in lavorazione da un po'. Poi, però, ci siamo fatti prendere la mano", queste le parole di Luca Marchetti, direttore di Studio Evil. "Gioco ostico? Basta solo un po' di metodo." Inoltre, un commento agrodolce riguardo la scena videoludica italiana: "In Italia non mancano programmatori di talento. Molti di loro partecipano agli eventi del settore, specie all'estero, dove però siamo visti quasi come degli estranei, tipo 'ma no, anche in Italia fate videogame?' Così è difficile alzare la testa, ma pian piano ci stiamo riuscendo". A Luca, e a tutti i suoi colleghi sparsi per lo Stivale, vanno i migliori auguri da parte di GMC.

**GENERE:** SPARATUTTO A SCORRIMENTO

# SYDER ARCADE

## Tanto tempo fa, in una sala giochi lontana lontana...

**IL fatto che piccoli grandi progetti "indie", perlopiù di impronta rétro, prendano forma e sapore anche in Italia non inciderà, forse, sul problematico momento storico del nostro Paese, ma di sicuro fa bene all'anima dei videogiocatori, specie quelli che hanno consumato sogni e fantasie nelle sale giochi Anni '80 o davanti ai computer a 8 e 16 bit.**

In tal senso, la ricetta di Studio Evil è precisa e significativa: *Syder Arcade*, debutto digitale dell'abile team bolognese, recupera nei contenuti gli antichi e ruvidi "shoot 'em up" fantascientifici a scorrimento laterale (finiti in pensione dopo aver dominato l'era bidimensionale dei videogiochi), ma ne ingentilisce i connotati, aggiornandoli ai più moderni standard grafici.

Posto al centro dell'eterno e virtuale scontro tra umani e alieni, il giocatore assume il controllo di un caccia stellare (*Syder Arcade* offre tre modelli, diversi per armi e caratteristiche), con lo scopo di annientare tutte le minacce che, in varie fogge e dimensioni, affollano lo schermo. In termini di giocabilità, *Syder Arcade* abbraccia le meccaniche tipiche del genere (non mancano punteggi bonus e provvidenziali power-up) ma,

> "È d'obbligo sopravvivere"

lungi dall'essere un binario a senso unico, segue l'esempio di due classici come *Defender* e *Uridium 2,* proponendo aree di gioco "dinamiche", liberamente esplorabili sia a destra sia a sinistra: una peculiarità che consente approcci più tattici e battaglie di maggior respiro.

Oltre a una modalità Survival, dove esercitarsi contro ondate incessanti di avversari, *Syder Arcade* contempla una campagna di sei missioni, che, seppur

brevi, si rivelano trafficate e piuttosto punitive: è d'obbligo sopravvivere, pena il riavvio dell'intero livello – segno evidente della filosofia "hard-core" sposata dai programmatori. Oltre i polsi slogati e le crisi di nervi, però, restano il fascino, l'adrenalina e il divertimento di uno sparatutto che sa stupire anche sotto il profilo estetico, in cui il sapiente uso di luci e colori esalta ambienti spaziali evocativi, sebbene talvolta tendano a mescolarsi con il caotico sciame di nemici e proiettili. Un plauso, infine, va al comparto audio: tanto minimale quanto epico, rimanda a delle sonorità che riecheggiano ancora tra le pareti di una vecchia cameretta o nell'angolo di qualche sala giochi dismessa.

**Stefano Fragione**

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

## AMARCORD

Una chicca goliardica e un po' "vintage" che intenerirà i più anziani e incuriosirà i più giovani: in *Syder Arcade*, una speciale opzione simula tecnologie del passato, permettendo di giocare il titolo di Studio Evil sotto le sembianze di molteplici piattaforme d'epoca, dallo Spectrum, passando per l'Amiga, fino alle EGA dei 386.

## IN 50 PAROLE

**COS'È...**
Un omaggio agli sparatutto bidimensionali del passato

**È COME...**
Gli indimenticati giochi dei cabinati e dei computer a 8 e 16 bit

**È PER...**
Gli appassionati del genere e gli "archeologi" della scienza videoludica.

info ■ Casa **Studio Evil** ■ Sviluppatore **Studio Evil** ■ Distributore **Internet** ■ Link **www.studioevil.com; www.desura.com** ■ Prezzo **€ 5,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.studioevil.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU dual core 1,8 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 1 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- **L'ipnotico carisma del gioco vecchio stile**
- **Nel suo piccolo, è tecnicamente spettacolare**
- **Intenso per i veri killer dello spazio...**

- **... Frustrante per gli astronauti della domenica**
- **Campagna breve e migliorabile in più punti**
- **Qualche incompatibilità con i pad**

***Syder Arcade* rivisita i mitici sparatutto spaziali di tanto tempo fa, con tutti gli argomenti e i sentimenti. Brilla per breve tempo ed è molto impegnativo, ma ha le qualità per diventare un piccolo cult, per di più targato Italia.**

**7**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | MAPPE | NOSTALGIA |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 7 | 7 | 6 | 7 | 8 |

GENERE: PUZZLE

# BEJEWELED 3

## Di gemme colorate, tesori e colonne di ghiaccio.

**CON abbondante ritardo rispetto alla sua versione digitale già disponibile su Steam, arriva in edizione confezionata un grande classico del genere dei puzzle game basati sull'allineamento di tre o più elementi uguali.**

Per l'occasione, *Bejeweled 3* non si veste a festa e (eccezion fatta per la possibilità di selezionare risoluzioni video molto elevate) dimentica a casa il gusto per l'estetica proponendo un pacchettizzato spartano con tanto di agghiacciante traduzione e doppiaggio in italiano. Per fortuna, le dinamiche di gioco sono talmente collaudate ed efficaci da rendere *Bejeweled 3* un titolo irrimediabilmente datato ma imperdibile nella sua categoria (quella dei passatempi da ufficio) e le varie declinazioni della struttura di base, che danno vita alle modalità di sfida aggiuntive, sono utili per diversificare (senza esagerare) il tutto. Difficilmente trarrete beneficio zen dall'omonima modalità, ma di certo sarà difficile staccarvi dal computer una volta iniziato a giocare. Fa storcere un po' il naso il prezzo, visto che si tratta di un prodotto abbastanza datato (il primo *Bejeweled* è del 2001 e non si discosta granché dai successori) che poteva essere venduto a meno di 20 euro. A indorare la pillola, però, intervengono altri due titoli strafamosi del catalogo Pop Cap, compresi nel pacchetto di installazione: *Peggle* e *Zuma*.

■ Le modalità di gioco disponibili sono un totale di otto: alcune vanno sbloccate, altre sono accessibili subito.

**Elisa Leanza**

info ■ Casa **Pop Cap** ■ Sviluppatore **Pop Cap** ■ Distributore **Electronic Arts** ■ Prezzo **€ 19,95** ■ Età Consigliata **3** ■ Internet **www.team17.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 320 MB HD**
- Sis. Cons. **CPU 2 GHz, RAM 2GB, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 6 |
| SONORO | 6 |
| GIOCABILITÀ | 7 |
| LONGEVITÀ | 7 |
| ORIGINALITÀ | 6 |
| LEVEL DESIGN | 7 |

GENERE: AVVENTURA HORROR

# HOME

## Un'ora di ordinaria paura.

**DI survival horror realizzati con una manciata di pixel abbiamo già parlato il mese scorso a proposito di *Lone Survivor* e qualcuno potrebbe pensare che, con il suo *Home*, Benjamin Rivers abbia cavalcato l'onda del successo altrui.**

I due giochi, in realtà, sono profondamente diversi. *Home* può essere immaginato come una di quelle storie spaventose che si raccontano intorno al fuoco e cambiano leggermente a ogni narrazione. L'incipit è il più classico dei cliché: il protagonista si ritrova in una casa che non riconosce senza sapere come ci è finito e, armato di una lanterna, si mette alla ricerca delle risposte a una serie di inquietanti domande che si affastellano nella sua mente. Il gioco è basato interamente sull'esplorazione in solitaria: non ci sono personaggi con cui parlare, mostri con cui combattere, nulla di nulla. Solo indizi, rumori improvvisi e ambienti oscuri in cui muoversi nel tentativo di recuperare ricordi e avvenimenti che porteranno all'epilogo finale. *Home* ha la stessa durata di un incubo, può essere portato a termine in meno di un'ora (compromesso accettabile, considerando il prezzo irrisorio) e non è previsto alcun sistema di salvataggio. La vicenda va affrontata tutta d'un fiato e sta al giocatore decidere di esplorare o meno tutti gli ambienti, definendo, con le proprie scelte, la trama dell'avventura.

■ Il gioco è interamente in lingua inglese ed è necessario masticarla discretamente per capire tutte la trama.

**Elisa Leanza**

info ■ Casa **Benjamin Rivers** ■ Sviluppatore **Benjamin Rivers** ■ Distributore **Internet** ■ Link **www.benjaminrivers.com** ■ Prezzo **€ 2** ■ Età Consigliata **18** ■ Internet **www.homehorror.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, Internet per acquistarlo**
- Sis. Cons. **CPU 2 GHz, 2GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 6 |
| SONORO | 7 |
| GIOCABILITÀ | 7 |
| LONGEVITÀ | 7 |
| TRAMA | 8 |
| CONTROLLI | 7 |

# Giochiamo spendendo POCO

I giochi "budget" sono titoli molto recenti, proposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina.

■ **Casa:** FX Interactive/1C Company ■ **Distributore:** FX Interactive ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 9,95 ■ **Provato su:** Apr 11, **8**

## MEN OF WAR: ASSAULT SQUAD EDIZIONE GOTY

■ Gli scontri a fuoco sono cruenti ed evocativi.

**LA saga di *Men of War* è, da sempre, peculiare all'interno del panorama dei tattici in tempo reale.**

Laddove il videogioco tende a proporre semplificazioni e aggiustamenti in favore di una maggiore accessibilità, *Men of War* si mantiene un'esperienza dura e pura, dedicata ai generali da tastiera più esigenti. Nelle sue varie iterazioni, dal 2009 a oggi, il cuore del gioco è rimasto invariato: grande attenzione al dettaglio, elevato livello di microgestione e difficoltà da vendere. Ora, FX Interactive propone un'edizione "Game Of The Year" di *Assault Squad*, il titolo che più di tutti, nella storia di *Men of War*, è rivolto al multiplayer.

Si tratta di un gioco che non prevede la costruzione di basi, ma si concentra sul combattimento nel contesto della Seconda Guerra Mondiale, consegnando al nostro comando squadre di uomini e mezzi con cui risolvere i puzzle tattici offerti dalle missioni. L'attenzione al realismo è encomiabile: tra gli elementi dell'equazione militare di *Assault Squad* figurano l'equipaggiamento di ogni soldato, la traiettoria balistica dei proiettili e il loro impatto sugli elementi dello scenario, i danni localizzati ai veicoli e gli effetti del terreno. Risulta importante anche il parco mezzi: circa trecento unità, comprese quelle più esotiche come le bombe semoventi Goliath.

Le battaglie, se affrontate in single player, offrono una varietà di ambientazioni e obiettivi, ma sono accomunate dall'elevato livello di difficoltà, tale da rendere il gioco particolarmente ostico per i novizi. Pare evidente come la sfida sia stata pensata in vista della modalità cooperativa: con l'ausilio di un alleato umano diventa più semplice microgestire le proprie squadre e, sfruttando una buona coordinazione, le azioni divengono più accessibili ed esponenzialmente più divertenti.

Proprio il multiplayer rappresenta il fiore all'occhiello dell'offerta, con una cinquantina di mappe ampiamente configurabili per quanto riguarda modalità di partita e numero di partecipanti, fino a un massimo di sedici. L'*Edizione Gioco dell'Anno* firmata FX giunge sui nostri scaffali al prezzo budget di 9,95 euro, completamente tradotta in lingua italiana. In aggiunta al gioco, sono compresi il manuale a colori in italiano, la guida ufficiale in formato elettronico e i cinque DLC pubblicati, per un totale di 25 missioni aggiuntive, nonché trecento punti FX.

**Claudio Chianese** GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

VERDETTO

*Men of War: Assault Squad* è un gioco impegnativo e profondo, e questa *Edizione Gioco dell'Anno* vale interamente il prezzo del biglietto.

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

ESL Pro Series VIII

# TORNANO LE ESL PRO SERIES

*Riprendono, dopo una pausa di tre anni, le EPS italiane. Non senza polemiche.*

**PER quanto encomiabile sia lo sforzo dimostrato da Pro Gaming Italia, la società che, da sempre, organizza il più prestigioso campionato professionistico di videogiochi nello Stivale, il ritorno delle EPS è apparso piuttosto claudicante.**

Uno dei principali elementi a far sospettare che, in effetti, l'ottava edizione delle ESL Pro Series non avrebbe conosciuto i fasti del passato è stato l'elenco ufficiale delle specialità: a febbraio, ESL Italia aveva annunciato che le discipline sarebbero state quattro (*League of Legends*, su PC, *Gears of War 3* per Xbox 360, *FIFA 12* e *CoD 4* su PlayStation 3), ma qualche mese più tardi la lista subiva un vistoso rimaneggiamento, con l'eliminazione di *Gears of War* e la sua sostituzione con la versione Xbox di *Modern Warfare 3*. Mentre il torneo di *CoD 4* per PS3 spariva definitivamente dai tabelloni, ESL inseriva anche una sfida a *CounterStrike: Source*, accogliendo parzialmente le richieste della community dei giocatori italiani che chiedeva a gran voce la reintroduzione di uno sparatutto in prima persona. Quest'ultima specialità, però, ha rappresentato una sorta di "appendice" al campionato vero e proprio, perché si è svolta più di un mese dopo la conclusione dei play-off delle discipline principali e, a differenza di questi (disputati con la consueta formula di un unico grande evento consumato nell'arco di un week-end in una location "esclusiva"), si è articolata in unico mini-torneo a doppia eliminazione, per sole quattro squadre e disputato integralmente online.

Il team Made in Italy ha vinto il torneo di *League of Legends* ed è la vera rivelazione di queste EPS.

Nel rispetto della tradizione, anche queste ottave EPS hanno avuto una finale "offline" in una cornice dedicata: la Mostra d'Oltremare, l'accogliente quartiere fieristico di Napoli. In una forsennata due giorni di gare, si sono incontrati nel centro partenopeo dodici team usciti dai rispettivi gironi di qualificazione online. A contendersi il montepremi sono state chiamate delle vecchie glorie del gaming italiano, come il team RedByte, i ThermalTake o i "vecchi" Quid. Tre, abbiamo detto, le specialità: ad aggiudicarsi la palma del vincitore del torneo di *League of Legends* è stato il team esordiente dei Made in Italy, che ha dominato quest'edizione aggiudicandosi anche il secondo posto nel torneo di *Call of Duty 4* su Xbox 360. Quest'ultimo, invece, è stato vinto proprio dai Quid, mentre la palma di trionfatore del torneo di *FIFA 12* (su PS3) è andata ai RedByte.

**EMS X**

Ci eravamo lasciati, il mese scorso, con una fievole speranza per il gaming azzurro: quella legata al torneo di *League of Legends* della decima edizione delle EMS. Dopo la debacle dei team e degli atleti italiani impegnati nella competizione europea, l'unica formazione azzurra rimasta in gara era quella degli eXplosion eSports, iscritti al torneo di *League of Legends* e passati indenni per le forche caudine dei due match preliminari di qualificazione. Purtroppo, nella fase a gironi la squadra non ce l'ha fatta. Cala, così, il sipario su queste EMS, senza che nessuna delle compagini italiane sia riuscita a raggiungere i play-off. Nemmeno Mattia "Lonewolf" Guarracino (stella uscente dai WCG 2011 con una luccicante medaglia di bronzo al petto per il terzo posto nel campionato di *FIFA 12*) è andato oltre la quarta posizione nel proprio girone. Non resta che rivolgere le speranze alla prossima edizione del torneo, prevista per ottobre.

**sito di riferimento:**
**www.esl.eu/eu/ems/season10**

## Gamers Legacy
# AD AGRATE BRIANZA LE FINALI DELL'EDIZIONE ESTIVA DEL TORNEO

*Gli InFerno eSports dominano il campionato "casalingo".*

Si è conclusa secondo i pronostici la prima edizione del Gamers Legacy, il torneo professionistico organizzato dagli InFerno eSports, forse il più antico clan multigaming ancora attivo sul suolo italiano. Come avevamo avuto occasione di ricordare sul numero scorso, la Gamers Legacy è una competizione espressamente dedicata alla strategia in tempo reale, organizzata in due diverse edizioni stagionali (estiva e invernale), articolata in tre differenti specialità: *StarCraft II*, *DoTA 2* e *League of Legends*. Lo scorso 9 e 10 giugno si sono svolte, nella sede sociale di Gamers Legacy (ossia il centro direzionale Colleoni di Agrate Brianza), le finali dei tre tornei. Dopo fase di qualificazione online durata poco più di un mese, cui hanno partecipato quasi 400 concorrenti, hanno staccato un biglietto per Agrate 28 finalisti nelle tre specialità, per contendersi un montepremi tutto sommato ragguardevole, visti i tempi, di 5.300 euro. Il fattore "casa" ha però giocato un ruolo chiave, visto che gran parte delle gare è stata dominata dagli stessi InFerno eSports che si sono aggiudicati sia il torneo di *StarCraft II* (nella persona di Diego "inF.Jeal" Sapienza), sia quello di *DoTA 2*. Ai Made in Italy, un team distintosi in questa specialità anche alle ultime EPS, è andata la palma di *League of Legends*. Un buon esordio, non c'è che dire: vedremo cosa ci riserverà l'edizione invernale del torneo.

**sito di riferimento: www.gamerslegacy.it**

Una bella immagine dopo la finale di *DoTA 2*: i vincitori del torneo, gli Inferno eSports (in maglia bianca), e i Sucking Bad Black Birds, secondi classificati, in maglia rossa.

Tenutosi un mese dopo, infine, il minitorneo di *CounterStrike: Source* (cui hanno partecipato ancora i RedByte e un'altra vecchia conoscenza, i Born Elite Humans) si è svolto interamente online e ha visto l'affermazione di un altro team esordiente: i Pensionati, formazione nata dalla riunione delle star del gaming italico, come Christian "Stylaaa" Forte, Riccardo "Kimera" D'Urso e Federico "Und" Malizia.

La vittoria delle glorie del passato nel massimo campionato italiano di *CounterStrike: Source*, benché apprezzabile dal lato tecnico, suggerisce anche una riflessione: com'è possibile che, dopo tre anni di sostanziale inattività, le vecchie star riescano a battere i più forti giocatori in attività? In che stato versa il netgaming in Italia?

Un'edizione un po' anomala, insomma, ma tutto sommato prevedibile: il carrozzone delle EPS è una complessa macchina organizzativa che è rimasta abbandonata per tre lunghi anni. A ESL Italia va riconosciuto l'indiscusso merito di averci provato, e di averlo fatto contando esclusivamente sulle proprie forze (come ci aveva raccontato un paio di mesi fa Daniel Schmidhofer, amministratore delegato di Progaming, nessuna azienda ha sponsorizzato queste EPS). La speranza è che questo sia solo l'inizio e che le EPS possano davvero tornare ai fasti di un tempo.

**Paolo Cupola** GIOCHI COMPUTER

**sito di riferimento: www.esl.eu/it/pro-series/season8**

## Videogames Party 2012
# L'ULTIMA TAPPA DEL VIDEOGAMES PARTY 2012

*Decisi gli ultimi appuntamenti settembrini dell'evento.*

Si è svolta a Roma la tappa "cruciale" del Videogames Party 2012, quella che ha visto la conclusione dei tornei di *FIFA 2012*, in modalità 1 contro 1 e 2 contro 2, entrambi vinti da Mattia "Lonewolf" Guarracino (con la complicità, per la specialità in doppio, del fratello Alex "erlupo" Guarracino). Dopo un inverno e una primavera piuttosto inclementi, infatti, sotto il torrido sole romano si è svolta la tappa estiva del tour itinerante promosso dai ragazzi di Generazione Web.
Un evento, rigorosamente a carattere non competitivo e che, a Roma, ha visto la partecipazione di 300 iscritti ai 16 tornei proposti dagli organizzatori. L'edizione è stata caratterizzata da una grande affluenza di pubblico e dalla consueta distribuzione di un cospicuo "montepremi in natura".
Ma il tour del Videogames Party è tutt'altro che concluso e vedrà, a settembre, le ultime tre tappe di seguito elencate:

1 e 2 settembre: Rimini, centro commerciale "Le Befane";
8 e 9 settembre: Catania, centro commerciale "Le Ginestre";
15 e 16 settembre: Milano (location ancora da definire).

Si mantiene, pertanto, la tradizione d'iniziare e finire il tour nel capoluogo lombardo.

**sito di riferimento: www.videogamesparty.it**

Il torneo di *Unreal Tournament 3* è una specialità ormai desueta, che solo Videogames Party riesce ancora a proporre con successo.

Un momento delle eliminatorie di *FIFA 2012* su Xbox 360.

FPS online

# BLACKLIGHT: RETRIBUTION

## La qualità degli sparatutto online gratuiti continua ad aumentare.

**Sviluppatore:** Zombie Studios
**Dimensioni:** 5,4 GB
**Internet:** blacklight.perfectworld.com

**NEGLI ultimi anni sono stati pubblicati numerosi FPS online gratuiti affiancati da un cash shop, ossia il negozio virtuale tramite cui acquistare equipaggiamento; cloni di *CounterStrike* o titoli più originali ma sempre difficilmente paragonabili ai prodotti blasonati.**

*Blacklight: Retribution* si propone al grande pubblico senza timori reverenziali, cercando di invertire tale tendenza. L'interfaccia su cui poggia riesce a essere leggibile e funzionale, sfoggiando al contempo uno stile elaborato che rende piacevole il semplice muoversi fra i menu: avrete modo di personalizzare l'equipaggiamento del vostro soldato indossando oggetti che ne influenzano l'aspetto estetico e le statistiche. Per acquistare armi, elmetti, mimetiche e quant'altro, avrete a disposizione la normale valuta da ottenere giocando, o gli Zen, una moneta virtuale da accumulare pagando euro reali.

Il gioco presenta, dunque, una forte componente relativa alla progressione. Il cuore di tutto rimangono le battaglie online, ma a corredo di queste avrete un elaborato sistema basato su livelli da guadagnare per sbloccare nuovi gadget quali mine di prossimità e granate, fino ad arrivare alla personalizzazione di ogni singola arma: mirini, caricatori, colorazioni e tutti quei dettagli che faranno la felicità degli appassionati del genere.

Come ben saprete se fate parte di questa categoria, premesse tanto positive non garantiscono una giocabilità solida. Anche qui, però, *Blacklight: Retribution* riesce a convincere (senza stupire), offrendo un pacchetto non rivoluzionario ma completo, comprendente modalità come il classico Team Deathmatch, fino ad arrivare a Netwar. Quest'ultima ricalca quanto visto in altri titoli: le due squadre devono controllare diverse zone della mappa per accumulare punti ed entrare in possesso di una bandiera. Non mancano elementi che arricchiscono la struttura di gioco, quali torrette presso cui spendere i propri crediti per acquistare nuove armi e persino un'armatura avanzata, un vero e proprio piccolo mech. La varietà dell'equipaggiamento disponibile consente l'utilizzo di diversi stili di gioco, e le mappe sono abbastanza complesse e intricate da promuovere vari approcci e strategie, sono belle da vedere e supportate da un comparto grafico che mette in ombra anche titoli recenti e a pagamento. Per giocare al massimo livello di dettaglio, però, occorre un PC di fascia alta capace di gestire opzioni come ambient occlusion, ombre dinamiche e motion blur. I soldati sono ricchi di dettagli, e ogni pezzo d'equipaggiamento è rifinito nei particolari.

*Blacklight: Retribution* piacerà a chi apprezza progredire fra un mare di equipaggiamento da sbloccare, è abbastanza bilanciato ma le battaglie dipendono, almeno in parte, dagli oggetti indossati.

Antonio Colucci

### INSTALLAZIONE

1 All'indirizzo **blacklight.perfectworld.com** avrete modo di creare un account Perfect World, fondamentale per giocare: cliccate su **Register/Login** e, successivamente, su **Register Now**. Compilate i campi necessari e in poco tempo sarete pronti a effettuare il login

2 Per scaricare il client del gioco, puntate il browser all'indirizzo **blacklight.perfectworld.com/download**. Potrete scegliere fra un download diretto, tramite Pando (un programma che consigliamo di disinstallare una volta ottenuti tutti i file), o torrent

3 Al termine dell'installazione automatica avviate il gioco dall'icona del launcher e attendete lo scaricamento degli aggiornamenti (che potrebbero essere corposi). Quando si attiverà il pulsante **Play**, sarete pronti a entrare in azione.

Il comparto grafico del gioco è notevole, così come i requisiti necessari per reggere il massimo livello di dettaglio.

Potrete spendere i crediti acquisiti durante la partita in corso interagendo con le apposite stazioni.

VERDETTO

***Blacklight: Retribution*** **è caratterizzato da un sistema di progressione profondo e da una buona giocabilità.**

Avventura

# THE DESOLATE HOPE

*Atmosfere surreali e un virus da respingere.*

- **Sviluppatore:** Scott Cawthon
- **Genere:** Avventura
- **Dimensioni:** 450 MB
- **Internet:** www.scottgames.com

## INSTALLAZIONE

**1** Puntate il browser all'indirizzo **www. scottgames.com** e cliccate su **Download *The Desolate Hope***. La pagina che si aprirà contiene il file da scaricare

**2** Una volta completato il download ed estratti i file, sarete pronti a giocare.

**LO stile artistico è un elemento chiave per riassumere il carattere di un videogioco; ne definisce l'atmosfera e crea un'impronta più o meno profonda nella mente dei giocatori.**

È una sorta di scia che tutte le altre componenti di gioco possono sfruttare: *Minecraft*, *Audiosurf*, *Braid* e numerosi titoli indie di successo possiedono uno stile in grado di renderli inconfondibili.

*The Desolate Hope*, sviluppato da Scott Cawthon, attrae l'attenzione proprio grazie a un comparto grafico estroso, pregno di un'atmosfera che fa tornare indietro nel tempo. Vestirete i panni di un robot alle prese con l'esplorazione di una stazione molto particolare. Ormai abbandonata dai suoi stessi creatori, essa è ancora operativa e abitata da cinque computer capaci di comunicare (chiamati Derelicts), impegnati a simulare una vita coloniale su pianeti lontani: sono realtà virtuali degenerate per via degli anni trascorsi senza controllo. Un virus rende le cose più complicate, e Coffee, un piccolo robot pieno di volontà, è intento a salvaguardare il destino dell'installazione affidandosi all'aiuto di "collaboratori" da lui stesso ideati.

La trama è presentata tramite dialoghi scritti, colmi di argomenti che fanno riflettere.

L'ultimo di questi assistenti è protagonista del breve dialogo che leggerete all'inizio del gioco. Avrete subito la possibilità di esplorare la stazione, attraversando schermate estremamente dettagliate, sfondi disegnati ma comunque dotati di profondità e un'atmosfera che da sola vi convincerà a continuare l'avventura, almeno per un po'. Interagendo con gli elementi presenti in ogni stanza comincerete a prendere familiarità con l'ambiente e gli altri computer senzienti. Dovrete guadagnarvi la fiducia di questi ultimi: il gioco consiste in una continua progressione che si sviluppa introducendo meccaniche diverse. Uno dei Derelicts vi garantirà l'accesso alla sua simulazione; comincerete la vostra battaglia contro il virus saltando di piattaforma in piattaforma, colpendo i nemici che si porranno fra voi e l'obiettivo, fino a sbloccare le altre sezioni. *The Desolate Hope* è, però, un'esperienza tutt'altro che lineare: potrete abbandonare le simulazioni, esplorare, potenziare abilità grazie alle risorse raccolte e svolgere compiti diversi in base a un ciclo giorno/notte che detta alcune condizioni cui dovrete sottostare.

I fondali sono ricchi di dettagli e donano al gioco un carisma non indifferente.

Purtroppo, *The Desolate Hope* fatica a coinvolgere dal punto di vista della giocabilità: passato lo stupore per i bei fondali, affronterete numerose sezioni ripetitive. Il sistema di combattimento è legnoso e poco appagante: un vero peccato, considerando la struttura elaborata e interessante del gioco. Il consiglio, comunque, è di provarlo. È gratuito e offre spunti degni di nota.

**Antonio Colucci** GIOCHI COMPUTER

## VERDETTO

***The Desolate Hope*** **regala atmosfere surreali, ma fatica a decollare per via di un sistema di controllo poco appagante.**

*Boardgame fantascientifico*

# BATTLESTAR GALACTICA

*"Dio ha un piano per te, Gaius. Ha un piano per tutti e per ogni cosa…" (Numero Sei)*

## NUOVE ESPANSIONI PER NUOVE AVVENTURE

Il gioco originale è stato pubblicato da Fantasy Flight nel 2008 e successivamente tradotto in italiano da Stratelibri/Giochi Uniti.
Nel frattempo, Fantasy Flight ha realizzato due interessanti espansioni. La prima, del 2009, s'intitola "Pegasus" e introduce due nuove plance di gioco da affiancare alla principale: quella della Battlestar Pegasus e quella del pianeta New Caprica.
In "Pegasus", inoltre, fanno il loro esordio sei personaggi e una nuova classe, il Leader Cylone, con caratteristiche e poteri unici. Nel 2010 è la volta di "Exodus", seconda e ultima espansione ufficiale.
Il modulo introduce una nuova plancia (la Flotta Cylone), la qualifica (da affiancare a quelle già esistenti di presidente e di ammiraglio della flotta) di CAG (comandante del gruppo aerei) e tre varianti di gioco che propongono finali alternativi alla partita, oltre a una copiosa serie di nuove carte e a quattro personaggi. Entrambe le espansioni sono distribuite in Italia da Giochi Uniti, al costo di 39,90 euro l'una.

- **Casa:** Stratelibri/Giochi Uniti
- **Giocatori:** 3-6
- **Tempo medio:** 2-3 ore
- **Distributore:** Giochi Uniti (www.giochiuniti.it)
- **Prezzo:** € 39,90
- **Internet:** www.fantasyflightgames.com

**È stata una delle serie fantascientifiche televisive di maggior successo di tutti i tempi: era inevitabile che, prima o poi, qualcuno pensasse di realizzarne un gioco da tavolo.**

"Battlestar Galactica" è il remake del telefilm creato da Glen Larson nel 1978. Articolato in quattro stagioni, e trasmesso in chiaro anche in Italia da Rai 4, il serial è diventato un boardgame per opera di Fantasy Flight Games.

A realizzarlo è Corey Konieczka, uno specialista di giochi in cui tutti i partecipanti collaborano per un obiettivo comune, di solito contrastando qualche "nemico" rappresentato dal sistema o dal master di turno. "Battlestar Galactica" non fa eccezione. I partecipanti, infatti, vestono i panni dei personaggi della serie originale (William Adamo, Laura Roslin, Gaius Baltar, eccetera), e sono chiamati a condurre sana e salva la flotta coloniale verso la Terra. A contrastare i progressi del Battlestar Galactica pensano i Cyloni, controllati dal sistema di gioco, che cercheranno di ostacolare gli umani in tutti i modi: attaccandoli con i fastidiosi raider o cercando di abbordare la nave con i propri centurioni.

Il gioco si svolge a turni, durante i quali ogni partecipante si muove negli ambienti del Galactica (o del Colonial One, su cui ha sede la presidenza coloniale) attivando le azioni consentite in quella particolare zona. Per esempio, è possibile accedere al centro comunicazioni per ordinare ad altre navi della flotta di sfuggire all'attacco dei raider, oppure coordinare le mosse dei caccia viper dalla sala comando o, ancora, attaccare i Cyloni con gli armamenti del Galactica.
Dopo ogni turno viene scoperta una carta "crisi" che determina, normalmente, le mosse dei Cyloni. La flotta coloniale è caratterizzata da quattro parametri (popolazione, morale, cibo e carburante) i cui valori vengono ridotti per effetto delle crisi; quando uno di questi arriva a zero, la partita si conclude con la sconfitta degli umani. È dunque indispensabile un grande coordinamento da parte di tutti i giocatori per tenere sotto controllo tali parametri, oltre che per proteggere la flotta.

A rendere "Battlestar Galactica" unico nel suo genere c'è il fatto che uno dei giocatori (due, nel caso di cinque o sei partecipanti), in realtà, è un Cylone sorteggiato segretamente all'inizio della partita, mediante una distribuzione di carte coperte. Questi persegue, di nascosto, l'obiettivo di far fallire ogni sforzo dei propri compagni. Il sistema di gestione delle crisi, basato sull'impiego di speciali carte abilità, permette infatti a ogni partecipante di giocare segretamente a favore o contro la risoluzione delle stesse. Particolari abilità dei personaggi, o rese possibili dall'impiego di carte speciali, inoltre, consentono di smascherare la "talpa", ma tale rivelazione, se tardiva, potrebbe rivelarsi inefficace. Il gioco, pertanto, si articola su due piani: da un lato l'obiettivo formale di portare la flotta al sicuro, difendendosi dall'attacco dei Cyloni e sforzandosi di gestire al meglio le crisi; dall'altro il tentativo di smascherare il sabotatore, in un clima di sospetto e diffidenza.

La dotazione di "Battlestar Galactica", pur se di qualità, non è quantitativamente numerosa. Il gioco, del resto, ha un costo contenuto.

La componentistica di "Battlestar Galactica" è piuttosto spartana, pur se di qualità. Oltre all'ampia plancia e a diversi mazzi di carte, sono presenti solo alcuni segnalini di cartone e di plastica. Il gioco ha un sistema di regole relativamente semplice, di facile apprendimento, ma allo stesso tempo sottile e profondo. Una partita ha una durata media compresa tra le due e le tre ore. Due sono i punti deboli di maggior rilievo: è disorientante per chi non conosce la serie televisiva, a causa dei continui riferimenti a eventi specifici della trama, e va osservato che il ruolo di giocatore Cylone è molto delicato (se interpretato male, facendosi scoprire nei primi turni della partita, rischia di comprometterne rapidamente l'equilibrio e l'evoluzione).

Per il resto, si tratta di un prodotto di grande intensità emotiva, certamente consigliato ai fan della fantascienza e dei giochi di "tradimento", anche in considerazione del prezzo.

**Paolo Cupola** GIOCHI COMPUTER

**VERDETTO**

**Semplice e coinvolgente. Essere fan della serie originale, però, è un prerequisito irrinunciabile per giocarci.**

# STARFORGE

## *Una miscela (gratuita) dal buon potenziale.*

- **Sviluppatore:** CodeHatch
- **Genere:** Sandbox
- **Percentuale di completamento:** Alfa
- **Internet:** www.starforge.com

In questa versione Alfa potrete anche tagliare e abbattere gli alberi.

**PER molti appassionati, indie è sinonimo di originalità, sperimentazione e innovazione.**

Naturalmente, nessun titolo riesce a essere completamente unico; le idee viaggiano di gioco in gioco, componendo puzzle più o meno interessanti e complessi. *StarForge*, sviluppato da un piccolo team indipendente, cerca proprio di mescolare idee e meccaniche portate alla ribalta da campioni come *Minecraft* e *Terraria*, sfruttando un'ambientazione dalle tinte fantascientifiche e promettendo un'avventura personalizzabile. Una filosofia riscontrabile in molte produzioni del recente passato: il gioco propone una serie di strumenti liberamente utilizzabili dagli utenti per confezionare un'esperienza sempre diversa. I giocatori decideranno come e quando sfruttare i mezzi a loro disposizione per modellare e far evolvere il mondo circostante, senza seguire un percorso prestabilito o una storia di alcun tipo. La prima versione Alfa di *StarForge*, scaricabile gratuitamente dal sito ufficiale **www.starforge.com**, viene definita dagli stessi sviluppatori come una piccola porzione di quello che sarà il gioco completo.

L'unica modalità al momento disponibile è chiamata Sandbox, e offre quella libertà descritta nelle righe precedenti, condita da prevedibili problemi tecnici e da una giocabilità ancora tutta da definire. Poggiando i piedi sullo spoglio terreno di *StarForge* è subito possibile cominciare a costruire, premendo il tasto "2" e spostando il puntatore: il tasto destro e sinistro del mouse impostano la direzione verso cui compariranno i blocchi, mentre una pressione prolungata del tasto "e" apre un menu relativo ai materiali. Questa porzione del gioco ricorda *Minecraft*, in una versione più grezza ma promettente: non è difficile costruire strutture dallo scheletro complesso, nonostante la momentanea scarsità di materiali e oggetti. I tasti numerici "3" e "4" attivano, rispettivamente, la modalità di scavo (per abbassare il livello del terreno e creare dei tunnel) e il taglio degli alberi. Infine, per far comparire una serie di nemici è sufficiente premere "0", senza dimenticare di impugnare l'arma, assegnata al tasto "1".

In questa versione Alfa di *StarForge* non avrete molte opzioni disponibili ma i contenuti sembrano destinati a diventare più sostanziosi e interessanti. Nel prossimo futuro faranno la loro comparsa Fort Wars, uno scontro a squadre per distruggere il punto di rinascita avversario, e componenti importanti che doneranno al titolo una struttura ad abilità e statistiche, definendo meccaniche per ora solo accennate. La strada per realizzare qualcosa di più stabile e tecnicamente attraente è ancora lunga, ma il progetto sembra meritevole di attenzione.

**Antonio Colucci** GIOCHI COMPUTER

Il comparto grafico del gioco lascia molto a desiderare, per il momento.

Premendo il tasto "0" farete conoscenza con la fauna locale.

FINALMENTE IN ITALIA
IL MENSILE CHE HA CAMBIATO
IL MODO DI PARLARE E LEGGERE
DI CINEMA IN TUTTA EUROPA

LA RIVISTA CHE MANCAVA PER LA SODDISFAZIONE DEL GRANDE PUBBLICO E DEGLI ESPERTI

IN EDICOLA DAL 18 LUGLIO

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

A cura di Elisa Leanza

## PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

**Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina.**
**Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD.**
**Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.**

Gioco di ruolo

# RISEN 2: DARK WATERS

*Dai secoli bui al sole accecante dei mari tropicali.*

**MOLTI di voi, appassionati di GdR, avranno già provveduto ad acquistare una copia di *Risen 2: Dark Waters*, seguito dell'omonimo titolo sviluppato nel 2009 da Piranha Bytes, ma coloro che si sono limitati a leggere avidamente la recensione del gioco pubblicata sul numero di maggio di GMC, potranno provarlo ora in prima persona.**

Non capita spesso che il demo del gioco esca mesi dopo l'arrivo del prodotto completo sugli scaffali dei negozi, e *Risen 2* rappresenta una delle eccezioni alla regola. Il demo consente di provare le prime battute dell'avventura, in cui l'Eroe Senza Nome del primo capitolo si trova ad affrontare un mondo non più ispirato all'epoca medievale, bensì all'universo marinaresco.
Il protagonista, ormai privo dell'occhio destro, dovrà infiltrarsi fra le file dei pirati per impossessarsi degli artefatti capaci di sconfiggere i quattro Titani rimasti (quello del fuoco è stato eliminato nel primo *Risen*) e una strega mezza donna e mezza polpo che controlla i mari. Per riuscire nell'impresa, l'Eroe non potrà più contare sugli incantesimi "medievali", ma si affiderà a una forma di magia per lui inedita e sconosciuta: il vudù.
Il demo (disponibile solo in inglese e tedesco) richiede la presenza del client Steam, la cui installazione deve precedere quella del gioco.
Il file Steamservice.exe, necessario per avviare Steam, è presente all'interno della cartella Risen 2 nel DVD.

**COMANDI PRINCIPALI**
**W, A, S, D** – Movimento
**Spazio** – Salta
**Maiusc Sin.** – Cammina
**Bloc Maiusc** – Corri
**Mouse** – Visuale
**Pulsanti del mouse** – Azione primaria/secondaria

Basta un cannocchiale e si respira subito un'atmosfera piratesca.

**Casa:** **Deep Silver**
**Requisiti:** **CPU Dual Core 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda Video 3D da 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista/7**

**NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE**
Dal menu **Start**, selezionate **Pannello di controllo**, quindi **Programmi e funzionalità** e scorrete l'elenco cercando la voce **Risen 2 Demo**. Cliccate su **Disinstalla** e seguite la procedura automatica accettando la rimozione di tutti i componenti.

# Gli altri demo

## LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES

**Genere: Avventura/azione**
**Casa: Warner Bros**
**Requisiti: CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista/7**

Demo in italiano per la più recente fatica di Traveller's Tales (di cui trovate la recensione in questo numero), seguito di quel *LEGO Batman* del 2008 dedicato al Cavaliere Oscuro.
In *LEGO Batman 2* non mancheranno all'appello numerosi protagonisti dell'universo DC Comics, finalmente disponibili come personaggi giocabili nel primo titolo del franchising LEGO a disporre dell'attesissimo doppiaggio in lingua inglese.
Per installare il demo è sufficiente accettare l'accordo per l'utilizzo e selezionare una delle due procedure (Rapida e Personalizzata) a seconda che desideriate, o meno, scegliere il percorso d'installazione dei file, che occupano un totale di 815 MB di spazio su hard disk.

### COMANDI PRINCIPALI

**W, A, S, D –** Movimento
**U –** Cambia
**K –** Speciale
**H –** Azione
**J –** Salta

### NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE

Dal menu **Start**, selezionate **Pannello di controllo**, quindi **Programmi e funzionalità** e scorrete l'elenco cercando la voce **LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES Demo**. Cliccate su **Disinstalla** e seguite la procedura automatica accettando la rimozione di tutti i componenti.

## RESONANCE

**Genere: Avventura grafica**
**Casa: Wadjet Eye Games**
**Requisiti: CPU 1.6 GHz, 1 GB RAM, Scheda video da 64 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista/7**

Non perdete l'occasione di provare una delle avventure grafiche più belle degli ultimi anni. Quattro personaggi giocabili da utilizzare contemporaneamente, un inventario originale che comprende oggetti e ricordi a breve e lungo termine da sfruttare come argomenti di conversazione, uno stile grafico vecchia scuola e una trama interessante come poche.
La versione demo consente di provare solo le fasi iniziali dell'avventura, che si prospetta sin da subito ricca di colpi di scena.

### COMANDI PRINCIPALI

*Resonance* si gioca interamente usando il mouse.

### NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE

Dal menu **Start**, selezionate **Pannello di controllo**, quindi **Programmi e funzionalità** e scorrete l'elenco cercando la voce **Resonance Demo**. Cliccate su **Disinstalla** e seguite la procedura automatica accettando la rimozione di tutti i componenti.

## UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

**L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.**

**Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.**

**Versioni di prova di tre giochi realizzati da sviluppatori indipendenti, che spaziano da un rigido GdR ambientato in uno scenario medievale/post-apocalittico (*Age of Decandence*) a una disturbante avventura horror (*Enola*) in cui il disorientamento la fa da padrone. Il terzo titolo proposto è uno sparatutto multi direzionale vecchia scuola, dal titolo *Syder Arcade*.**

**Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista.**

**I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.**

**Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.**

**Tre interessanti Mod che prolungano l'esperienza di gioco di altrettanti titoli. Immancabile, l'ennesima aggiunta alle mai abbastanza angoscianti vicende di *Amnesia: The Dark Descent; Far Cry 2*, invece, diventa un'esperienza molto più realistica grazie a un Mod che lo trasforma in un vero e proprio conflitto aperto; spazio anche a nuovi rompicapi per *Portal 2*.**

**La sezione dedicata ai filmati, questo mese, ospita ben quattordici video. In particolare, offre otto trailer: *Assassin's Creed III, Civilization V: Gods and Kings, Crysis 3, Dishonored, Far Cry 3, Lost Planet 3, Metro: Last Light, Resident Evil 6* e *Tomb Raider*. A questa già esaustiva panoramica si aggiungono *Amnesia: A Machine For Pigs, Darksiders II, Of Orcs and Men, PlanetSide 2* e *Star Wars 1313*.**

# Mod e Add On

## CANNIBALISM (*AMNESIA: THE DARK DESCENT*)

Il survival horror in prima persona di Frictional Game continua a ispirare la creatività della community dei modder. *Cannibalism* aggiunge un nuovo inquietante capitolo alle misteriose vicende ambientate nel castello di Brennenburg.

## DYLAN'S REALISM MOD (*FAR CRY 2*)

Definita dal suo creatore come "il Mod che risolve tutto ciò che non ha risolto Ubisoft", questa modification per *Far Cry 2* trasforma il gioco in una simulazione di conflitto incredibilmente realistica, grazie a un completo ribilanciamento di danni e armi (che adesso possono uccidere in un colpo solo), e al miglioramento della I.A.

## APERTURE IRELAND (*PORTAL 2*)

Nuove stanze e nuovi puzzle per un nuovo soggetto dei laboratori Aperture.

APERTURE IRELAND

CANNIBALISM

DYLAN'S REALISM MOD

# Driver

### AMD/ATI Catalyst 12.4

La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7, in versione 32 e 64 bit.

### NVIDIA Forceware 301.42

La versione più aggiornata dei driver per le schede video NVIDIA, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7, in versione 32 e 64 bit.

# Utility

### 3d Analyze v2.36b

Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

### Acrobat Reader X 10.1

L'ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui è realizzato anche il manuale del gioco completo allegato ogni mese a GMC.

### Avira antivirus

Un efficace antivirus in italiano, gratuito se utilizzato per uso personale. Addio minacce per il vostro computer!

### CCleaner v3.19

Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

### CD Burner XP 4.4.1

Programma in italiano per masterizzare comodamente e senza spese aggiuntive CD, DVD, CD Audio e supporti riscrivibili.

### Cobian Backup

Un utile programma gratuito per gestire e programmare comodamente i vostri backup periodici e non.

### CDEx

Affidate la gestione dei vostri CD audio a questo comodo programma.

### Filezilla 3.5.3

Un ottimo client FTP completamente gratuito e accessibile a tutti grazie all'interfaccia in italiano.

### Firefox 13.0.1

La versione più recente e in italiano del noto browser Internet di Mozilla.

### FotoGraficART Designer

Un utile programma di grafica che vi permetterà di creare i vostri calendari e album fotografici personali!

### Fraps

Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

### GIMP

L'alternativa open source a Photoshop. Un programma di grafica completo e ricco di opzioni, accompagnato da un indispensabile manuale in italiano.

### Irfanview V4.30

Un visualizzatore d'immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

### OpenOffice ITA

Valida alternativa a Microsoft Office che offre fogli di calcolo, scrittura e altre funzioni.

### PDF Creator 1.2.3

La risposta alle vostre esigenze di creazione documenti in formato .pdf. Il programma installa una stampante virtuale che genera file nel formato Acrobat.

### Recuva 1.4.1

Per recuperare file cancellati per errore, provate questo indispensabile programma freeware: non dovrete più dire addio a documenti e immagini che credevate perduti.

### Speedfan 4.45

Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

### VLC Media Player 2.0.1

Il programma ideale per visualizzare in un baleno qualsiasi formato video.

### Winrar v4.20

Ultima versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere anche molti dei file presenti sul DVD.

# Indie

## AGE OF DECADENCE

Combat demo del gioco di ruolo a turni sviluppato da Iron Tower Studio e ambientato in un mondo post-apocalittico, *Age of Decadence* mette in primo piano l'importanza delle scelte compiute dal giocatore.
Il titolo completo comprende oltre 100 quest e 22 ambientazioni, e permette di scegliere fra sette protagonisti diversi: assassino, mercenario, cavaliere, maestro del sapere, ladro, mercante e truffatore.

## ENOLA

Un'avventura horror che utilizza ogni espediente, compresi effetti grafici che deformano l'immagine, per "disturbare" il giocatore ed enfatizzare la sensazione di disorientamento. *Enola*, questo il titolo del gioco realizzato da The Domaginarium, è qui proposto in una versione dimostrativa che comprende i primi due livelli del prodotto completo.

## SYDER ARCADE

Sparatutto arcade sviluppato dal team Studio Evil che rievoca alcuni classici degli Anni '90 con scenari farciti di astronavi che si muovono freneticamente in ogni direzione. Il demo di questo sparatutto indie mette a disposizione il livello The Shield Nebula della modalità Survival, che nel gioco completo affianca la modalità Campaign (a sua volta strutturata su sei livelli).

AGE OF DECADENCE

SYDER ARCADE

# Patch

## MIGHT AND MAGIC HEROES VI V1.4

Patch d'aggiornamento per lo strategico a turni firmato Ubisoft, che aggiunge la mappa Arcipelago (prima disponibile solo in occasione del periodo natalizio) alla modalità Schermaglia, sia per il single player, sia per il multiplayer. La patch aggiunge anche dei tutorial per l'editor di mappe e ridefinisce il bilanciamento generale del gioco.

## RAYMAN ORIGINS V1.02

Piccola patch che corregge un bug che pregiudicava il corretto movimento del personaggio premendo su+Maiusc e aggiunge il supporto alle diagonali della croce direzionale sul gamepad.

## THE SIMS 3 V1.34.27

Aggiornamento per l'ultimo capitolo dell'inossidabile simulazione di vita di EA, che apporta una serie di miglioramenti generici e risolve un paio di bug relativi alle espansioni *Showtime* e *Generations*.

## THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION V3.2

Una patch interamente dedicata all'interfaccia utente della versione "potenziata" di *The Witcher 2*, utile per attivare i vari miglioramenti apportati al gioco.

RAYMAN ORIGINS

# Video

- *Amnesia: A Machine For Pigs*
- *Assassin's Creed III*
- *Civilization V: Gods and Kings*
- *Crysis 3*
- *Darksiders II*
- *Dishonored*
- *Far Cry 3*
- *Lost Planet 3*
- *Metro: Last Light*
- *Of Orcs and Men*
- *PlanetSide 2*
- *Resident Evil 6*
- *Star Wars 1313*
- *Tomb Raider*

Uno straordinario gioco di ruolo dove solo voi, con le vostre scelte, potrete decidere l'evolversi degli eventi. Epiche avventure vi attendono!

guida al

# GIOCO COMPLETO

# DRAKENSANG: THE RIVER OF TIME - EDIZIONE ORO

## Come giocare

Per giocare a *Drakensang: The River of Time – Edizione Oro* occorre installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione di Drakensang: The River of Time – Edizione Oro**. Una volta fatto, non resta che avviare il programma seguendo il percorso **Drakensang The River of Time – Edizione oro > 1.Drakensang The River of Time – Edizione oro** indipendentemente dalla versione di Windows presente nel vostro PC. In ogni caso, a meno di non aver deciso diversamente durante la fase di setup, troverete anche sul desktop l'icona del gioco.

## Il manuale

Per accedere al manuale in italiano di *Drakensang: The River of Time – Edizione Oro* dovrete registrarvi ai servizi offerti dalla piattaforma **FX Online**. La procedura richiede un accesso a Internet e potrà essere completata senza problemi seguendo le indicazioni presenti nel paragrafo **Attivazione del codice personale**. Una volta portata a termine la registrazione, eseguite il gioco cliccando sull'icona presente sul desktop o dal collegamento nel menu **Avvio**. Nella finestra **Inizio del gioco** individuate il box blu **La mia area privata FX** e cliccateci sopra: si aprirà la vostra pagina personale (sempre che vi siate registrati correttamente) nel browser di sistema. In basso, dovreste vedere i contenuti extra disponibili, fra i quali figurano la mappa in PDF del Palazzo della Capitale Perduta degli Elfi, nonché aiuti e suggerimenti per giocare al meglio a *Drakensang: The River of Time – Edizione Oro*. L'ultima voce disponibile è relativa al manuale di gioco, anch'esso in formato PDF e, come tale, visualizzabile attraverso il software Adobe Acrobat Reader. Nel caso non fosse presente nel vostro sistema, ne troverete una versione aggiornata all'interno del DVD demo (l'altro disco presente nella confezione), nell'area **Utility**, se utilizzate l'interfaccia grafica, o al percorso **Dati > Utility > Acrobat Reader** se preferite arrivarci attraverso **Esplora Risorse**.

**SECONDO GdR della serie, *Drakensang: The River of Time* trae ispirazione da "Uno Sguardo nel Buio", lo storico gioco di ruolo da tavolo famoso in Germania, ma con un discreto seguito anche nella Penisola italica.**

In particolare, la versione allegata a Giochi per il Mio Computer è l'*Edizione Oro*, che include non solo il gioco principale, ma anche l'espansione ufficiale *Phileasson's Secret*. I due titoli sono integrati, quindi non richiederanno due installazioni separate.

Vi troverete, così, a esplorare il mondo fantasy di Aventuria e le rive del Grande Fiume che attraversa Kosh, in un ambiente più vasto che mai, con la possibilità, a un dato momento, di poter selezionare due nuove missioni aggiuntive molto estese, in grado di aumentare ulteriormente la più che notevole longevità. A livello di trama, il gioco è ambientato 23 anni prima del precedente episodio (*The Dark Eye*) e racconta le vicende di un gruppo di avventurieri alle prese con misteriosi e sempre più insistenti attacchi da parte di alcuni agguerritissimi pirati. Le loro gesta e i continui abbordaggi sembrano però nascondere una minaccia ben più grave, che potrebbe mettere in ginocchio il regno.

Come in tutti i giochi di ruolo che si rispettino, anche in *Drakensang: The River of Time – Edizione Oro* la prima fase sarà dedicata alla "costruzione" del vostro personaggio. A differenza di altre produzioni, però, le vostre scelte, sia in merito alla razza (nano, mago, guerriero, amazzone...) sia alla classe e alla specializzazione, influenzeranno il corso degli eventi e le missioni che potrete affrontare. Ciò significa un'enorme libertà d'azione e la possibilità di ricominciare ogni volta, con la consapevolezza che il gioco non risulterà identico a quello appena concluso.

Determinato il vostro alter ego, potrete partire per la prima missione, in realtà una sorta di tutorial che vi guiderà attraverso le meccaniche base, dai movimenti principali alla gestione dell'inventario, dall'interazione con i personaggi non giocanti (in gergo, PNG) ai combattimenti. Quest'ultima fase, in particolare, è piuttosto diversa da quella che potreste trovare in un classico hack and slash, poiché ogni volta che verrete attaccati, il gioco si metterà in pausa automaticamente, permettendovi di studiare meglio la situazione e di controbattere in maniera efficace, sfruttando i compagni presenti nel vostro party. In tali frangenti, sarà anche possibile modificare l'**atteggiamento di combattimento**, fra offensivo e difensivo, decidendo quindi se attaccare o attendere per l'intera durata del turno. È una scelta meno banale di quanto si possa immaginare, poiché in certi scontri risulta più utile tenere un personaggio in attesa, piuttosto che lanciarlo nella mischia, specialmente se non ha le abilità giuste per affrontare un determinato nemico. Il tutto adottando una formula ibrida fra tempo reale e turni, che non tradisce l'esperienza di un GdR di stampo classico, senza per questo ricorrere alle mappe a esagoni.

*Drakensang: The River of Time – Edizione Oro* è, dunque, un titolo estremamente complesso, ma non complicato, anche grazie ai tre livelli di difficoltà selezionabili all'inizio, in grado di soddisfare sia gli avventurieri alle prime armi, sia i giocatori di ruolo più esperti.

Vi ricordiamo infine che, accedendo alla vostra **area privata FX**, potrete scaricare le cosiddette **Carte Magiche**, con cui sbloccare alcuni oggetti di gioco esclusivi: questi, secondo la classe del vostro personaggio, vi conferiranno poteri e incrementi di abilità.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

## Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Drakensang: The River of Time – Edizione Oro* è costituito da un processore single core a 2,8 GHz, 1 GB RAM (2 GB se usate Windows Vista o 7), una scheda 3D 256 MB con supporto DirectX 9.0c (NVIDIA GeForce 6600 o ATI Radeon X700), una scheda audio compatibile DirectX 9.0c, un lettore DVD-ROM 4x e 5,4 GB su disco fisso. Per giocare al meglio, invece, consigliamo un processore dual core a 2,66 GHz, 3 GB RAM (4 GB con Windows Vista o 7) e una scheda 3D con 512 MB (NVIDIA GeForce 8800GT o ATI Radeon HD 3800). I sistemi operativi supportati sono Windows XP, Vista e 7.

## Installazione di Drakensang: The River Of Time – Edizione Oro

Per installare *Drakensang: The River of Time – Edizione Oro* dovrete inserire il DVD di gioco nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non accadesse, esplorate il disco e fate doppio clic sul file **Autorun.exe.** Non appena avrete accesso alla schermata iniziale, selezionate **Installazione Automatica** oppure quella **Manuale**, presente in basso a destra dell'interfaccia. Quest'ultima opzione vi permetterà di modificare la cartella di destinazione del gioco, di creare o meno l'icona di collegamento sul desktop e di installare le DirectX 9.0c. Una volta fatte le vostre scelte, cliccate su **Accetta > OK**. Nella finestra successiva vi troverete davanti al classico EULA. Selezionate **Accetto** per avviare l'installazione. Terminata la procedura di copia dei file, vi verrà proposto di registrarvi ai servizi di FX Interactive. Se non siete interessati e volete iniziare a giocare immediatamente, potrete cliccare sulla voce **Continua senza creare un account**. In caso contrario, fate riferimento al paragrafo **Attivazione del codice personale**, in questa guida, per conoscere tutti i dettagli riguardanti la procedura di registrazione.

## Disinstallazione di Drakensang: The River Of Time – Edizione Oro

Per disinstallare *Drakensang: The River of Time – Edizione Oro*, dovrete accedere al menu **Start > Drakensang The River of Time – Edizione Oro > 2. Disinstallazione Drakensang The River of Time – Edizione Oro**. In alternativa, andate nel **Pannello di controllo**, fate doppio clic su Installazione applicazioni (o Programmi e funzionalità) e, dopo aver selezionato l'icona del gioco, premete sul pulsante **Cambia/Rimuovi o Disinstalla,** secondo la versione di Windows presente sul vostro PC. A questo punto, seguite la procedura guidata per abbandonare definitivamente le rive del Grande Fiume che attraversa Kosh.

La barra numerata sul fondo dello schermo racchiude una serie di caselle dove è possibile inserire armi, incantesimi e oggetti vari.

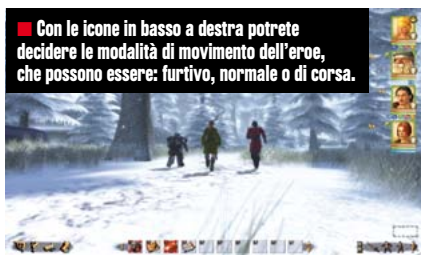
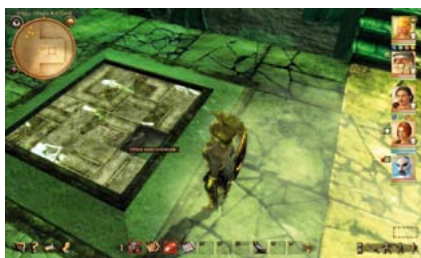
La scheda degli attributi contiene tutte le caratteristiche peculiari del vostro eroe, con valori che partono da 8 punti e possono arrivare fino a 18.

## La lingua

*Drakensang: The River of Time – Edizione Oro* è completamente tradotto nella nostra lingua: manuale, testi a schermo e dialoghi compresi.

## Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesvillage.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

È possibile interagire con i vari personaggi presenti nel gioco, quasi sempre con scelte multiple di dialogo.

Con le icone in basso a destra potrete decidere le modalità di movimento dell'eroe, che possono essere: furtivo, normale o di corsa.

## Attivazione del codice personale

*Drakensang: The River of Time – Edizione Oro* non richiede alcun codice di attivazione per funzionare, ma è comunque possibile registrare il gioco utilizzando il **Codice Personale** presente sul retro della custodia, che vi conferirà immediatamente **300 Punti FX**, delle particolari carte per ottenere oggetti unici, nonché l'accesso all'area privata **FX Cloud**. Per portare a termine la procedura, sarà sufficiente essere collegati a Internet e seguire questi semplici passi:

1) Una volta terminata l'installazione, vi verrà chiesto se desiderate creare un **Account FX**. Se non vi siete mai registrati, riempite i quattro campi (è richiesta la conferma per ogni dato) relativi al vostro indirizzo e-mail (utilizzatene uno vero, altrimenti la procedura non andrà a buon fine) e alla password, che dovrà essere compresa fra i 5 e i 15 caratteri.

2) Cliccate su **Creare il mio Account FX**.

3) In seguito, apparirà la finestra riguardante la conferma del vostro **Account FX**. **Cliccate su Continua > Accetta** nella finestra che seguirà. Verificate la vostra casella di posta elettronica e cliccate sul link **Confermare il mio Account FX**.

4) Si aprirà una finestra del browser di sistema e verrete informati che il vostro account è stato creato con successo.

5) A questo punto, potrete attivare il gioco inserendo il **Codice Personale**. Si tratta di una combinazione di 9 caratteri alfanumerici, suddivisi in tre gruppi. Digitateli correttamente, facendo attenzione a non confondere il numero 1 con la lettera I (come India) e lo 0 (zero) con la O (di Oscar). Non c'è differenza, invece, fra minuscolo e maiuscolo.

6) Cliccate su **Attivare il mio gioco > Accetta**. Nel giro di pochi minuti riceverete una mail a conferma dell'avvenuta attivazione del codice personale.

7) Tornati nella finestra di lancio del gioco, potrete quindi accedere al vostro account cliccando su **La mia area privata FX**, inserendo poi l'indirizzo e-mail e la password scelti in precedenza. Questo vi porterà in un'area privata dove avrete modo, fra l'altro, di inserire un nickname (nome in codice) a vostra scelta cliccando su **Cambia nick**.

L'immancabile mappa è richiamabile in qualsiasi momento premendo il tasto M.

# I comandi di gioco

Di seguito sono riportati i comandi da tastiera di *Drakensang: The River of Time – Edizione Oro*. Come tutti i giochi di ruolo che si rispettino, non sono pochi i tasti di cui ricordarsi, ma grazie a questo riassunto non dovreste avere problemi di sorta:

| | |
|---|---|
| **W, A, S, D** | Movimenti personaggio |
| **Tasto sinistro del mouse** | Spostamenti/interazione/selezione personaggio |
| **Tasto destro del mouse** | Accedere all'icona azione |
| **Tasto destro del mouse premuto** | Fissare direzione movimento/Cambiare prospettiva |
| **Rotellina del mouse** | Avvicinare/allontanare visuale |
| **Tasti da 1 a 0** | Selezionare incantesimo/abilità/oggetto assegnato |
| **Barra spazio** | Attivare pausa tattica |
| **M** | Aprire/Nascondere mappa |
| **,** | Aprire/Nascondere minimappa |
| **K** | Aprire/Nascondere finestra messaggi |
| **L** | Aprire/Nascondere diario missioni |
| **I** | Aprire/Nascondere inventario |
| **P** | Lista degli incantesimi del personaggio |
| **Q** | Ruotare la visuale a sinistra |
| **E** | Ruotare la visuale a destra |
| **V** | Lista delle abilità speciali del personaggio |
| **R** | Lista dei metodi del personaggio |
| **T** | Lista dei talenti del personaggio |
| **C** | Lista dei talenti di combattimento del personaggio |
| **F5** | Salvare |
| **F8** | Caricare l'ultimo salvataggio automatico |
| **F9** | Caricare l'ultima partita salvata |

# Servizio di assistenza clienti

In caso di inconvenienti con il gioco, sia per quanto riguarda la compatibilità sia per quanto riguarda le dinamiche, potete fare riferimento all'efficiente servizio di assistenza di FX Interactive, che si premurerà di risolvere qualsiasi problematica doveste incontrare. Elenchiamo di seguito i modi per ricevere assistenza da parte di FX:

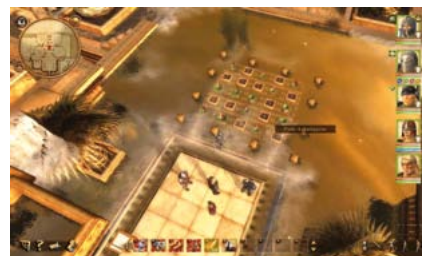
**Contatto telefonico:** il servizio clienti di FX Interactive è attivo dal lunedì al venerdì, dalle ore 9.00 alle 14.30 e dalle 16.00 alle 19.00. Il numero da contattare è **02.362.69.662**. Se chiamate al di fuori di questi orari, potete lasciare un messaggio in segreteria con il vostro nome e numero di telefono, e verrete richiamati direttamente dal servizio clienti il prima possibile.

**Inviare una e-mail:** inviate un messaggio con le vostre richieste all'indirizzo **aiuto@fxinteractive.com**. Non dimenticate d'indicare nel testo il vostro nome e un numero di telefono presso il quale, eventualmente, gli operatori potranno rintracciarvi per aiutarvi a risolvere i vostri problemi.

**Aiuto via Internet:** per risolvere i dubbi e le domande più comuni, visitate il sito **www.fxinteractive.com**. Ci sono buone possibilità che troviate le risposte di cui avete bisogno.

**Commenti riguardo l'assistenza?:** FX Interactive permette a tutti i propri clienti di dare una valutazione del proprio servizio di assistenza o di segnalare eventuali precisioni all'indirizzo e-mail: **direttoreassistenza@fxinteractive.com**

Quando attaccate un nemico qualsiasi, la sua energia viene visualizzata sotto la relativa icona, nella zona alta dello schermo.

Nell'espansione avrete a che fare con Phileasson in persona. Un personaggio gradevole...

Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Questo mese, scoprite con Danilo Gabrielli perché la sigla PC vuol dire "Personal Computer".

# Personal Computer

**AGLI "attempati" fan dei videogiochi, l'estate spesso riporta alla memoria anche il tempo trascorso davanti alle antiche e famigerate macchinette mangiasoldi: i "coin-op".**

Nella loro scomparsa, il nostro strumento ludico preferito, ossia il PC, ha rivestito un ruolo importante. Già, perché PC vuol dire "personal computer", quasi a significare, per contrasto, che un tempo la tecnologia (in particolare quella del gioco) fosse una sorta di bene comune da condividere con gli altri, attraverso regole di convivenza più o meno civile. I cabinati in bella mostra negli esercizi commerciali, e in quei paradisi del divertimento che erano le sale giochi, rappresentavano proprio quel "bene comune".

Fino a un certo punto della loro epopea, questi videogame, attivabili con l'inserimento di apposite monete, furono all'avanguardia sul fronte della giocabilità e della grafica. Poi, il PC e altre piattaforme "personal" come le console (in particolare, la prima PlayStation), riuscirono a recuperare terreno e a superare i coin-op, fornendo esperienze visive e di gioco superiori, a prezzi sempre più ridotti.
Nel corso degli Anni '90, dopo un periodo di gran fulgore nel primo lustro, il declino dei cabinati divenne rapidissimo.

Non vorrei tracciare il solito nostalgico racconto di quell'epoca, ma temo sia inevitabile, soprattutto perché, se oggi amo il videogioco, è anche e soprattutto merito dei pomeriggi trascorsi davanti a *Double Dragon*, a *Golden Axe* e a *Black Tiger*. Ciò che manca non sono quei titoli specifici, ma il fatto che il videogame costituisse un punto d'incontro e di aggregazione, creando uno spazio per certi versi anarchico come quello delle sale giochi e dei bar, dove affluivano bambini e ragazzi di varie età e dove ci si faceva le ossa imparando certe dinamiche sociali senza l'ingombrante presenza di educatori, genitori e, più in generale, di adulti (salvo l'eventuale, serafico gestore del locale).

Ognuno ha almeno un episodio memorabile da raccontare, relativo a quei tempi: scaramucce col bulletto del quartiere, leggende su nuovi trucchi, episodi a base di record e livelli superati. Oggi, per chi ha vissuto quel periodo ed è ormai giunto alla maturità, può sembrare che si sia perso qualcosa d'importante, anche se è probabile che la già citata nostalgia tiri brutti scherzi. Vero è che un tempo si poteva bivaccare per ore nelle sale giochi o nei bar senza ingurgitare alcol e che, se si voleva fare una partita, era necessario restare lucidi, presenti a se stessi, competitivi e collaborativi. Ancor più condivisibile è l'idea che non esista più uno spazio simile per noi giocatori, un luogo così concreto e quotidiano, in grado di rivolgersi a tutte le età.
Al massimo si trova qualche fiera, qualche convention, eventi eccezionali e ben definiti nel tempo, svolti sotto l'egida degli sponsor. Rimangono i bowling, le sale da biliardo, alcuni simulacri di sala-videogame, ma non sono la stessa cosa.

Non si può negare che la dimensione "personal" non sia stata in grado di influire sulla fisionomia degli spazi urbani come avveniva un tempo.
E questo, nostalgia a parte, mi manca molto. Perciò, talvolta, mi chiedo: sarà possibile, nell'era del personal computer, magari nelle sue evoluzioni più "portatili", ricreare almeno in parte quelle oasi di amicizia e contatto tra giocatori, così sincere e autarchiche al di là della patina abbellente della memoria? Oppure lo spazio fisico per noi giocatori ha ormai abdicato definitivamente alla sua pur imponente dimensione virtuale, come in un pessimistico romanzo cyberpunk?

Occorrerebbe, oggi come allora, un modello di business a misura di "esercente di baretto", ma le alterne bizze della divinità incarnata nel nostro sistema economico non sembrano consentirlo. Frattanto, dovremo sorbirci il triste angolo dei videopoker.

### L'ANGOLO DEL RECORDMAN

**Danilo Gabrielli, marchigiano, si è laureato in Economia e Commercio nel 2001, presso l'università di Ancona. Collabora con Giochi per il Mio Computer attraverso recensioni e articoli dal lontano 2004. Ha una viscerale passione per i videogiochi.**

*Super Hang-On*: l'atmosfera delle sale giochi manca a molti.